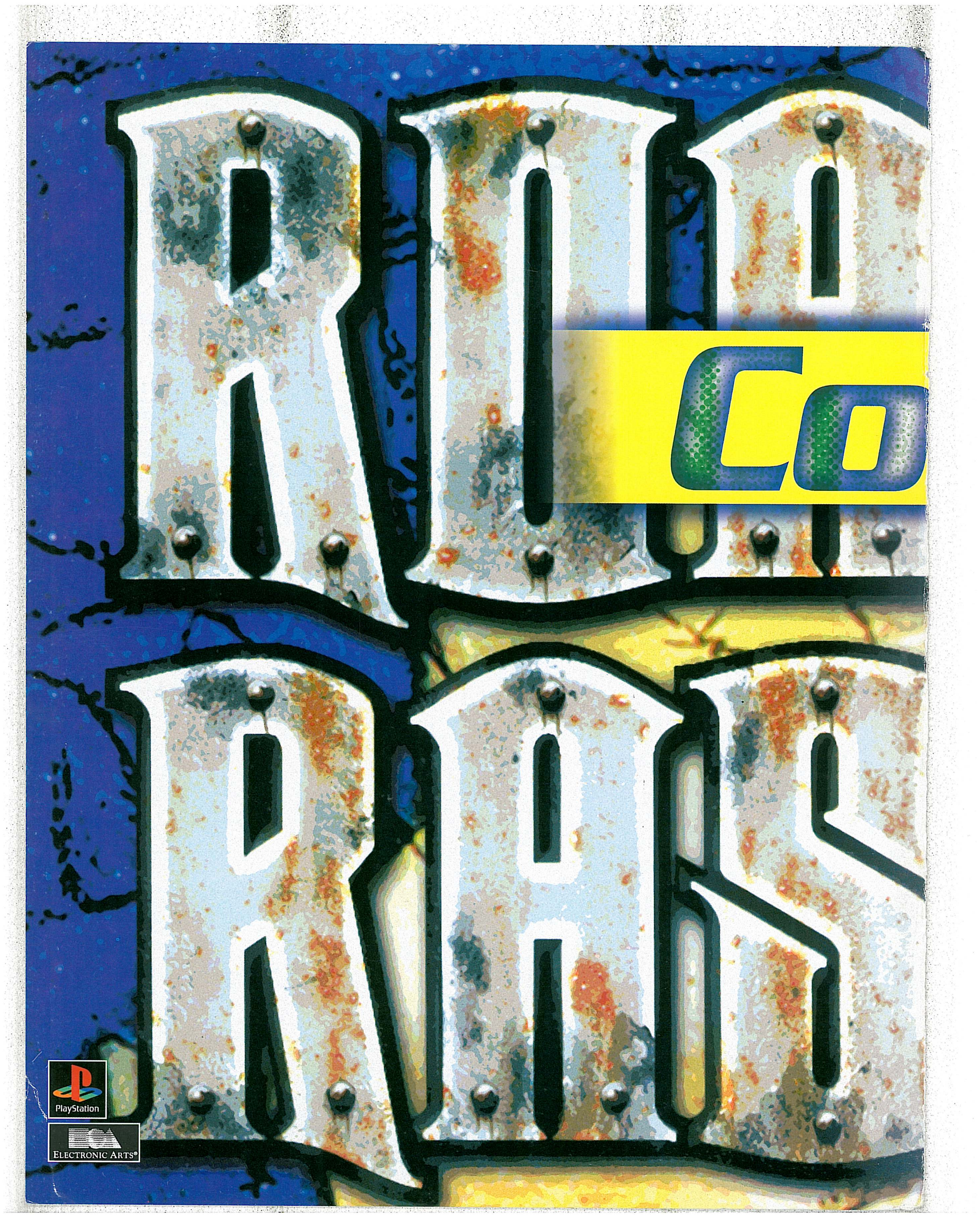


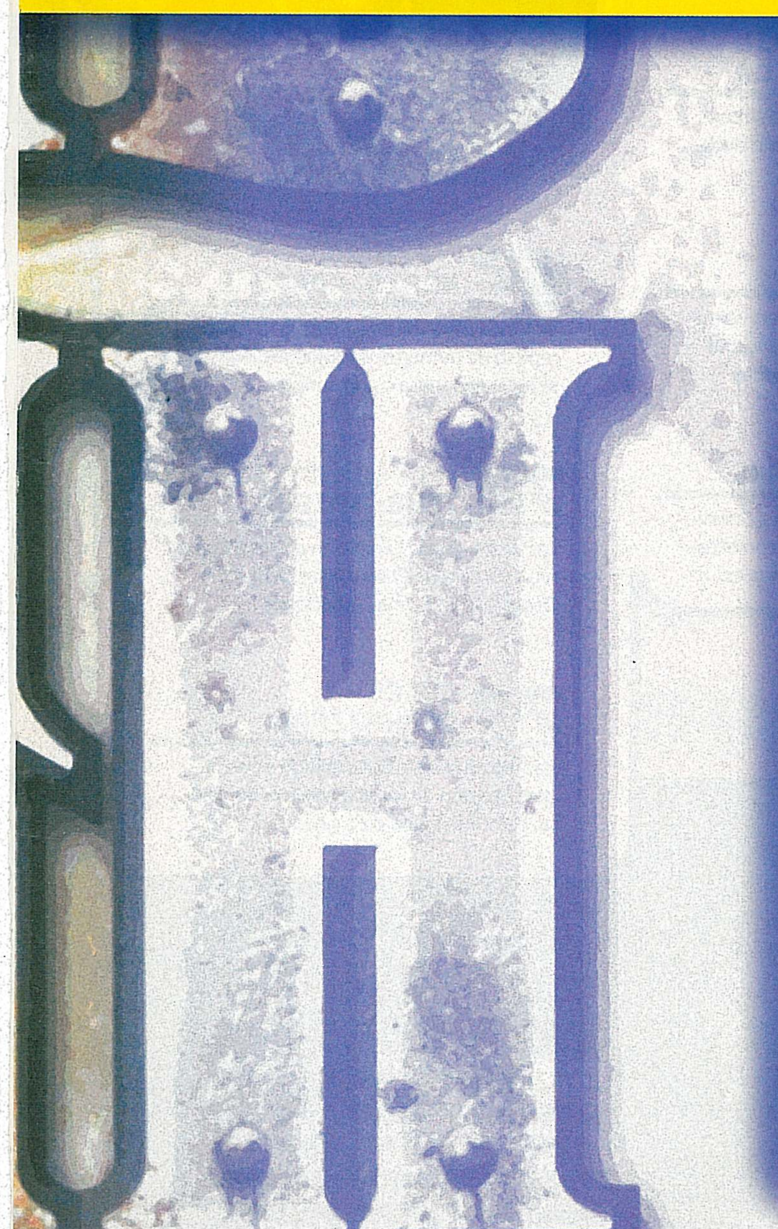
ECCO THE DOLPHIN: LA GRAN AVENTURA SUBMARINA
SUPERJUEGOS
GRUPO ZETA
LO IMPORTANTE ES GANAR
Nº 96. ABRIL 2000. 595 PTAS. 3,58 EUROS
SUPLEMENTO INTERIOR SUPERTRUCOS
GUIA COMPLETA RESIDENT EVIL 3 EN CASTELLANO
F1 2000
DUELO EN EL ASFALTO
ELECTRONIC ARTS Y UBI SOFT SE DISPUTAN LA POLE POSITION DEL GRAN CIRCO DE LA FORMULA 1
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
F1 RACING CHAMPIONSHIP
SUPER NOVEDADES
STRIDER HIRYU 1 & 2 • SOUL REAVER
• SEGA GT HOMOLOGATION SP. • RALLY CHAMPIONSHIP



Co
PlayStation
ELECTRONIC ARTS®



...ncurso



Si quieres entrar en el sorteo de los premios sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 20 de Mayo a EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre: «CONCURSO ROAD RASH».

sorteamos

30 lotes de un Road Rash, un CD con la banda sonora del juego y un poster.

CONCURSO ROAD RASH

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ......

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores.
La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

En portada

El inicio de la temporada de **Fórmula Uno** ha sido arropado por el lanzamiento de varios títulos inspirados en esta disciplina automovilística. Este mes damos buena cuenta de los, quizá, mejores exponentes de esta corriente de velocidad. Tanto F1 Racing Championship de UBI SOFT como F1 2000 de ELECTRONIC ARTS pueden satisfacer las ansias de diversión de cualquier usuario. El fantástico equilibrio entre simulación y *arcade* envuelto en motores gráficos soberbios y diseños realistas convierten cada partida en toda una experiencia. Además, en este número de Abril, podrás encontrar un completo reportaje sobre Ecco The Dolphin para ***Dreamcast***, lo último de CODEMASTERS, los juegos basados en los **Looney Tunes** y las *previews* y *reviews* más importantes del momento.

sumario nº 96

Super nuevo







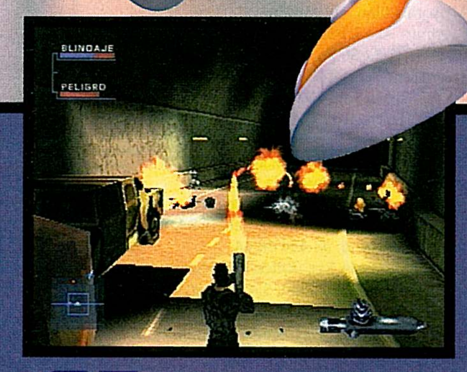
Secciones

A fondo











GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Consejero- Secretario General: **Francisco Matosas**
Consejero-Director General: **Dalmau Codina**
Consejeros: **José Sanclemente** y **F. Javier López**
Director de Publicaciones: **José Oneto**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto, Fco. Javier, Bautista Martín, Roberto Serrano Martín** y **Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Lázaro Fernández,** y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: **EDICIONES REUNIDAS S. A.**
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
(Teléfonos: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y **Baleares:** C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgós. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Teléfono: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Teléfono: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
EE. UU.: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Reino Unido: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Paises Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. Severo Ochoa, 5. Polígono Industrial de Leganés
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 595 pesetas (incluido transporte)
Depósito Legal: B. 17.209-92
Printed in Spain

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



press start

1 *Es alucinante. Obsérvese la alegría de un usuario tradicional de consola al averiguar cómo se enciende un* ***PC****.*

2 *Los urinarios estaban bien pero, como se aprecia en la foto, siempre hay algún lascivo mirón acechando al meón.*

3 *Demostrado: en todo lo que no sea trabajar,* ***Doc*** *es toda una eminencia.*

4 *La Plataforma «Ayuda al Sátiro» nos pidió que sacáramos a paseo al Decano de la ONG. Detenido a las 18:30.*

5 *A pesar de tener que cambiar de curro tras su aparición en esta sección, el bello Peloto no nos guarda rencor.*

6 *El tupé postizo de* ***The Scope*** *causó sensación entre las abuelas de la zona.*

VIAJE AL CENTRO DE LA JUERGA



Aunque cada día es más difícil que nos inviten a algo, aún quedan inconscientes, perdón, almas caritativas capaces de ofrecernos un rato de su valioso tiempo y un rincón de su morada. Deseosos siempre de vernos -o de cobrar del seguro, desenlace que inexplicablemente acompaña al hecho de nuestra presencia en un lugar con algo de valor-, **Alberto Pin** y demás buena gente de **Centro Mail** y de **Confederación** nos invitaron a conocer su nueva sala en Moncloa. Desgraciadamente, para tan magno acontecimiento no pudimos contar con toda la plantilla y, a última hora, nos vimos obligados a fichar a un elemento que luego no dio el juego deseado. A pesar de tener antecedentes penales en varias categorías delictivas, **Carlos** «El Torete» **Mesa** no fue capaz de distraer a los responsables de la sala y nuestro botín de guerra se quedó en los tradicionales ratones y alfombrillas. Para esa porquería no hace falta ni salir de la empresa. De seguir así las cosas, terminaremos por tener hasta buena imagen.

Editorial

Este mes pasará a la historia por ser el que vio nacer a *PlayStation 2*. Una consola que tiene la difícil misión de continuar los éxitos de la consola que más ha revolucionado el mundo de los videojuegos: *PlayStation*.

MARCOS GARCIA

NUEVA ETAPA

Lo que primero os habrá sorprendido nada más ver en los kioskos la revista es el hecho que os ofrezcamos un suplemento especial con todo lo que se puede contar sobre *PlayStation 2*. Creemos que la ocasión así lo merecía, y después de haber disfrutado un par de semanas con la nueva bestia de SONY, uno no puede hacer otra cosa que frotarse las manos pensando en todo lo que nos espera. Y si alguno piensa que respecto a *PlayStation 2*, *Dolphin* o *X-Box* la *Dreamcast* de SEGA queda un poco descolgada (tecnológicamente un año de antiguedad en informática es mucho), que se desengañe. Estoy convencido que una vez más van a ser los juegos los que decidan qué consola va a ser mejor que otra. E incluso me atrevería a decir que la consonancia de la oferta de juegos de cada consola con los gustos personales de cada usuario va a ser la clave para tomar una decisión u otra. Tecnológicamente no cabe duda que *PlayStation 2* es superior a *Dreamcast*. Pero no dejan de ser números, diferencias que se estrechan o incluso desaparecen si programadores torpes o con gran talento trabajan para una u otra consola. *PS2* tiene mucho ganado, y confiamos que su trayectoria sea igual que la de *PSX*.



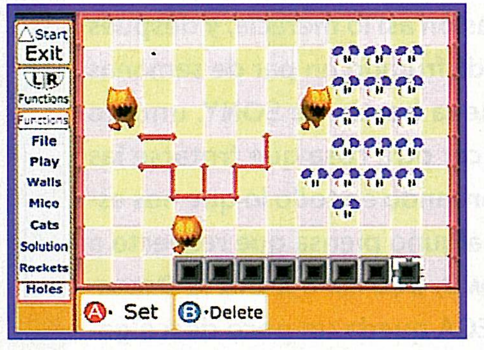
Cuando ya está cerca eso que los hosteleros llaman la Semana Santa, nos disponemos a contaros las noticias como Dios manda. En el tiempo de las torrijas, bacalao y procesiones, las consolas no descansan ni toman vacaciones. Elevemos, hermanos, nuestras oraciones.

SEGA



EE. UU. Y JAPON YA JUEGAN EN RED CON DREAMCAST Y CHUCHU ROCKET!

Con el lanzamiento en **EE.UU.** y **Japón** del juego ChuChu Rocket!, los usuarios de ***Dreamcast*** tienen desde ahora la primera oportunidad de jugar en red con esta consola a través de **Internet**. Este divertido y original juego de puzzle permitirá a sus usuarios enviar mensajes durante la partida, pero lo más curioso de esta posibilidad es que se traducirán automáticamente de un idioma al otro. SEGA espera que, en breve, **Europa** se una también a esta increíble opción de juego y ya está últimando los detalles y los nombres de la futura lista de títulos que aprovecharán al máximo las posibilidades de los juegos a través de **Internet**. En **España**, ChuChu Rocket! será el abanderado.





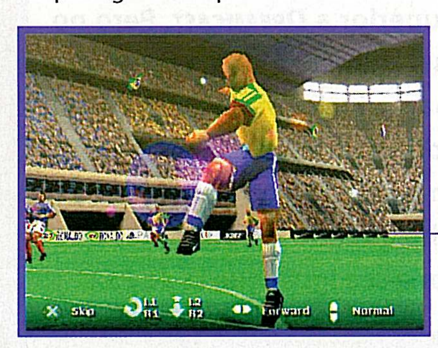




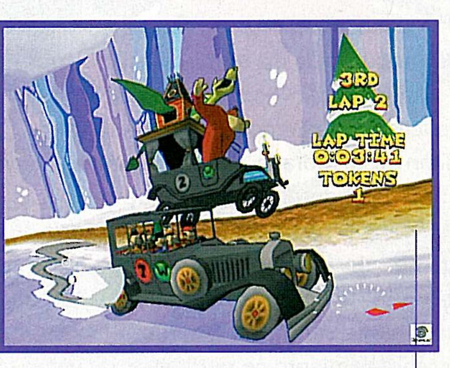
INFOGRAMES

PRESENTACION OFICIAL DE RONALDO V-FOOTBALL

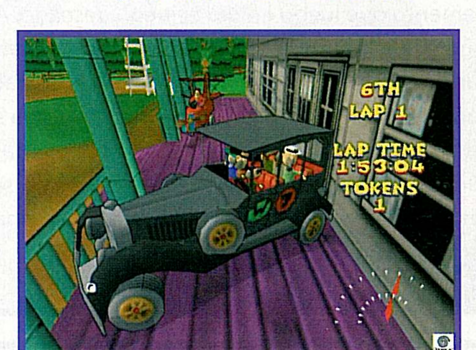
El pasado día 28 de Febrero, la compañía francesa INFOGRAMES presentó a la prensa especializada Ronaldo V-Football para ***PlayStation*** en una rueda de prensa celebrada en sus oficinas de **Madrid**. Este sensacional juego de fútbol protagonizado por la estrella brasileña puede convertirse en la alternativa más atractiva a los grandes monstruos de esta consola tanto en espectacularidad como en jugabilidad. Otros lanzamientos importantes de esta compañía serán V-Rally 2 para ***Dreamcast***, del que ya os hablamos en nuestras noticias del número pasado, y el juego de carreras inspirado en la serie de dibujos animados Los Autos Locos, Wacky Races. Este último título saldrá para ***Dreamcast***, ***PlayStation***, ***Game Boy Color*** y ***PC***. La versión de ***Dreamcast***, de la que os ofrecemos unas pantallas tiene una pinta realmente extraordinaria y, esto lo sabemos por un vídeo, cuenta con algunas rutinas gráficas en los vehículos que os dejarán impresionados.



Aunque el brasileño no está pasando ahora por su mejor momento, en Ronaldo V-Football sí veremos al que fue el mejor jugador del mundo.



Cuando comprobéis cómo se mueve este juego, no daréis crédito a vuestros ojos.





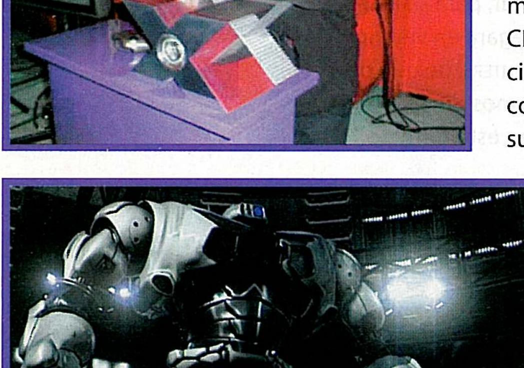


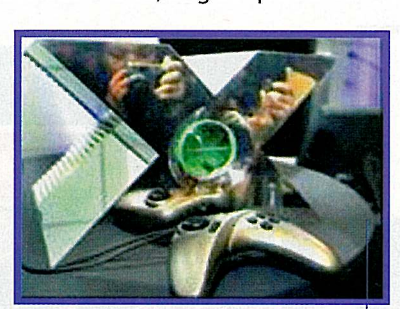
PRESENTACION OFICIAL DE LA CONSOLA X-BOX



La multinacional norteamericana MICROSOFT, con su presidente **Bill Gates** al frente, aprovechó la celebración de la **Game Developers Conference**, celebrada el pasado día 10 de Marzo en San José (California), para presentar lo que en un futuro será *X-Box*, la esperada consola que MICROSOFT desarrolla en estos momentos. La rueda de prensa, en la que se proyectaron algunas secuencias de lo que, en teoría, *X-Box* será capaz de generar en tiempo real, sirvió para desechar todos los rumores que habían surgido en torno a la máquina. Según los responsables de MICROSOFT, *X-Box* contará con un potencial gráfico tres veces superior al de las consolas de última generación. Además, su uso se orientará, al igual que *DREAMCAST*, a la excelente plataforma multijugador que **Internet** proporciona, con el añadido de poder descargar desde la red todo tipo de contenidos que podrán ser almacenados en el disco duro que *X-Box* incorporará. De hecho, una práctica habitual de los usuarios de *PC*, como es descargar demostraciones desde **Internet**, podrá aplicarse también a *X-Box*. El precio estimado de salida estará en torno a las 30.000 pesetas (150 - 200 dólares USA), y su lanzamiento se prevé para el año 2001.







Es de suponer que el diseño final de la consola no será el que MICROSOFT utilizó para la presentación de X-Box.

Especificaciones Técnicas:

- CPU compatible x86 a 600 Mhz
- Chip Gráfico de NVIDIA
- 64 MB de RAM compartida.
- Procesador de Audio 3D
- Disco Duro de 8 GB
- Unidad DVD 4X (reproduce DVD Vídeo)
- 4 puertos para controladores de juegos (pads)
- Puertos de expansión (sin determinar)
- Conexión Audio / Vídeo
- Tarjeta de red Ethernet 100 Mbps
- Soporte para la API de Win32 DirectX



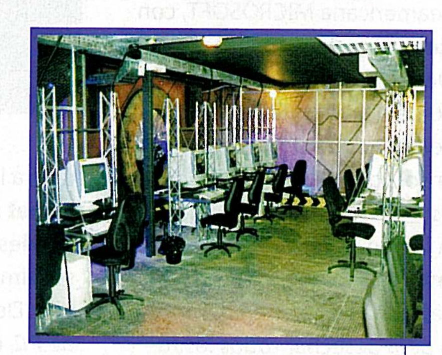




CENTRO MAIL

NUEVOS CENTROS DE LA CONFEDERACION EN ESPAÑA

La cadena de tiendas CENTRO MAIL inaguró en el mes de Marzo tres nuevas salas **Confederación** -locales especializados en juegos *on-line* e **Internet**- y con éstas ya son once las instalaciones repartidas por **España** y el extranjero. En esta ocasión, las ciudades elegidas para las nuevas Confederaciones en nuestro país han sido **Valencia** (C/ Ribera, 8) y **Benidorm** (C/ Tomás Ortuño, 80). La tercera y última sala Confederación se ha inagurado en **Argentina**, en la ciudad de **Buenos Aires**.

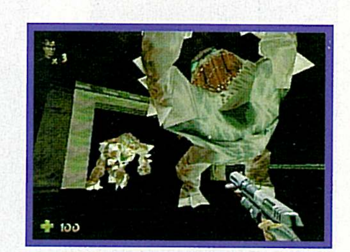


*La ambientación de estas salas **Confederación** es absolutamente alucinante. Es como si entraras en un mundo aparte.*

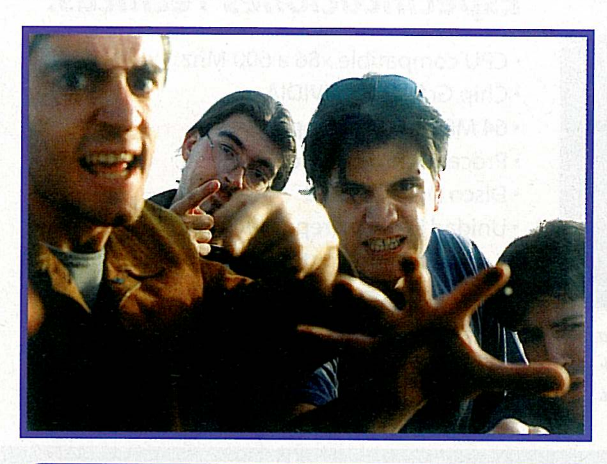
ACCLAIM

IMPORTANTES NOVEDADES EN TODOS LOS FRENTES POSIBLES

ACCLAIM ENTERTAINMENT ESPAÑA ha dado los nombres de algunos de sus futuros lanzamientos para ***NINTENDO 64***, ***DREAMCAST*** y ***PLAYSTATION***. Por emblemático en la trayectoria de esta compañía, empezaremos por TUROK 3 para ***NINTENDO 64***, que muy pronto estará en nuestras manos y que parece ser el que superará todo lo visto hasta la fecha en el género. Para esta misma consola y ***PLAYSTATION*** saldrá el juego de cross JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000. Sólo para ***PLAYSTATION*** un curioso y original juego de caballos: MARY KING´S RIDING STAR. Para terminar, para ***DREAMCAST*** llegará en verano FUR FIGHTERS, de que os ofrecemos una *preview* en este número.





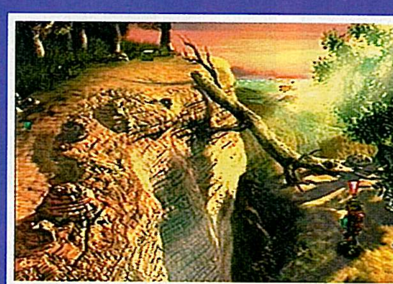


CINE

«RESIDENT, EL CORTO» COMIENZA SU ANDADURA

Inspirado en el escalofriante mundo del videojuego RESIDENT EVIL, «**Resident, El corto**» es un espectacular y emocionante cortometraje rodado por un grupo de chavales madrileños que han puesto toda su imaginación y su empeño en recrear ante las cámaras el universo del juego de CAPCOM. La dirección y el guión de «**Resident, El corto**» ha corrido a cargo de **Alfonso García** y la interpretación por **Juan Carlos García**, **Fernando J. Martínez**, **Sergio Rojas**, **David García**, **Manuel Talaverano** y **Fausto Ciudad**. Aún no nos han precisado dónde podréis hacer el visionado del corto, pero en cuanto lo sepamos os lo notificaremos.

SONY





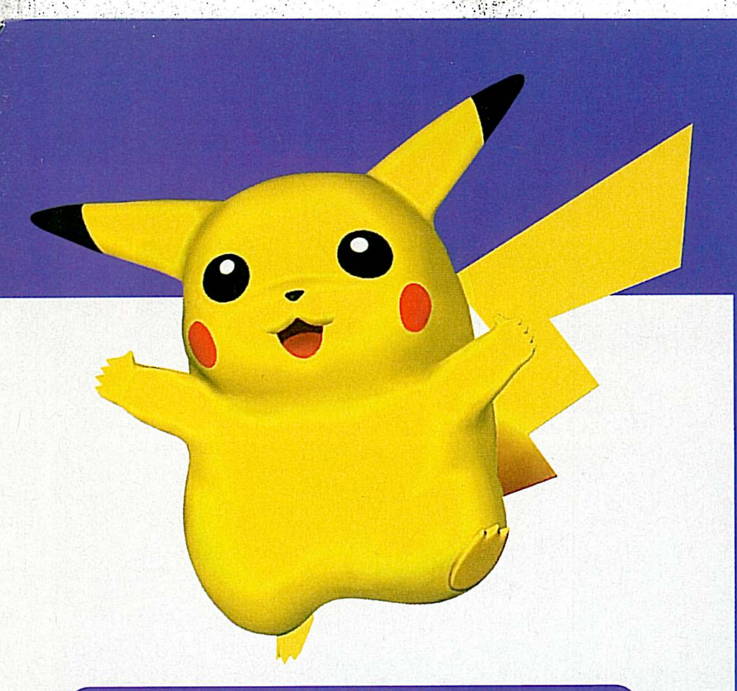




CHASE THE EXPRESS cuenta con una trama y una puesta en escena de lo más cinematográfica.

AVENTURAS, RPG Y ACCION TOTAL

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT **España** acaba de facilitar los nombres de algunos de sus principales lanzamientos para ***PLAYSTATION*** en los próximos meses. Los tres títulos en cuestión serán: el juego de lucha JACKIE CHAN, el espectacular *RPG* LEGEND OF DRAGOON y la originalísima aventura de acción e intriga CHASE THE EXPRESS. El nombre de este último juego es de momento algo provisional y es posible que cambie cuando salga en **España**.



NINTENDO

POKEMON STADIUM ARRASARA EN NINTENDO 64

El fenómeno Pokémon aterriza en **Nintendo 64** con Pokémon Stadium, un juego de lucha por turnos con los 150 pokemones que incluían las versiones Azul y Roja de Game Boy Color. Con textos y voces en castellano, personajes en 3D, varios modos de juego y nueve minijuegos, Pokémon Stadium será la sensación de **Nintendo 64** en el 2000. Lo más sorprendente es que vendrá acompañado de el *GB Transfer Pak*, un ingenioso sistema con el que podréis traspasar vuestros pokemones de las versiones Azul, Roja y la futura Amarillla de **Game Boy Color** al juego de **Nintendo 64**.



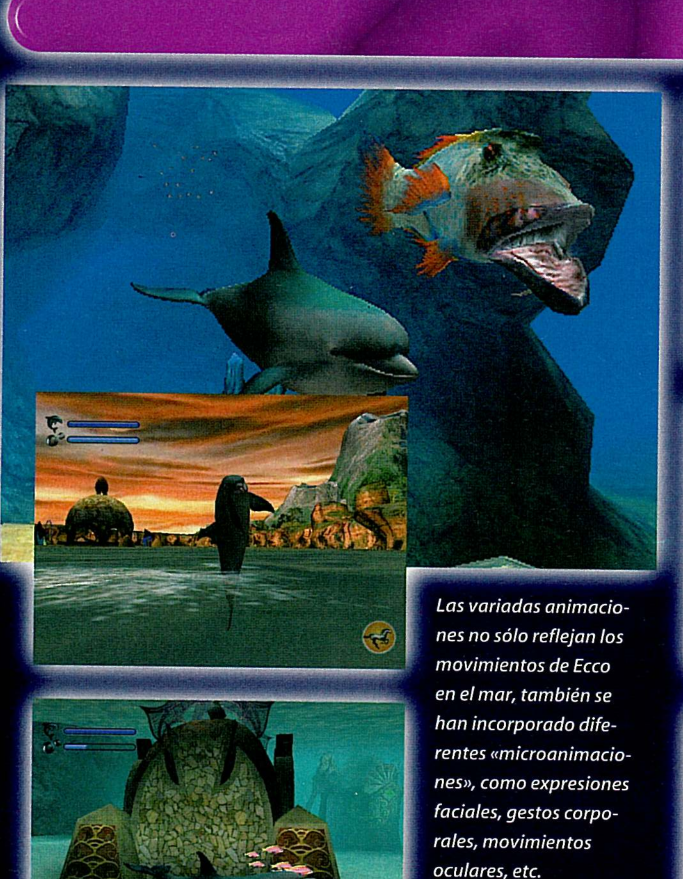
*En estas pantallas podéis ver el aspecto de Pokémon Stadium para **N64**. El juego no varía demasiado del esquema de **GBC**, pero aquí los combates son impresionantes.*



*Con el GB Transfer Pak, incluido en Pokémon Stadium, podremos pasar nuestras partidas y pokémones de las versiones Azul, Roja y Amarilla al juego de **Nintendo 64**.*

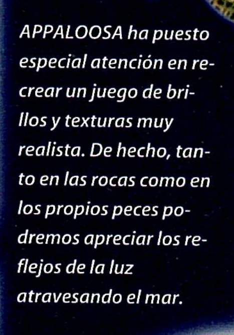

ECCO THE DOLPHIN

renombre que aún hoy perdura. De esta manera obtuvo altísimas puntuaciones y recogió diversos premios por su calidad y a la vez fue castigado con notas incluso inferiores a 60%. Y presumiblemente la historia se volverá a repetir, porque si bien sus virtudes gráficas aprovechan la potencia de un soporte mucho más potente, su lento desarrollo y su particular mecánica para avanzar en el juego, apenas ha variado de lo que conocimos entonces. De esta manera, a los que les gustó hace 7 años les gustará muchísimo más, y a los que no les gustó les seguirá sin agradar pero quizá podrán engancharse con él gracias a su espectacularidad gráfica. Y es que sin duda este apartado es el más brillante, recreando un perfecto universo 3D submarino que envuelve al jugador en un mundo repleto de belleza y magia. Ecco sigue destacando por sus animaciones (más de 100), por su sencillo control y por su realista apariencia. El argumento del juego ha sido desarrollado por **David Brin**, un afamado escritor científico con el que pudimos conversar vía telefónica en la presentación. Puzzles, puntuales momentos de acción y sobre todo mucha, mucha exploración submarina son los ingredientes de un juego tan preciosista en su diseño como meticuloso en su estructura de juego. **THE SCOPE**





Las variadas animaciones no sólo reflejan los movimientos de Ecco en el mar, también se han incorporado diferentes «microanimaciones», como expresiones faciales, gestos corporales, movimientos oculares, etc.



APPALOOSA ha puesto especial atención en recrear un juego de brillos y texturas muy realista. De hecho, tanto en las rocas como en los propios peces podremos apreciar los reflejos de la luz atravesando el mar.







Háblame del mar

Ecco The Dolphin Defender of the Future no nos dejará indiferentes. Convertir en éxito una aventura submarina protagonizada por un delfín es cuando menos arriesgado. Contando con el potencial técnico de Dreamcast, la gente de Appaloosa espera ofrecer una alternativa a los modos y maneras habituales de jugar.

De la mano de la siempre atenta SEGA y acompañados de diferentes medios de comunicación europeos, **SUPER JUEGOS** tuvo la ocasión de cruzar media **Europa** (con escala nocturna en **Amsterdam**) y asistir a la presentación oficial de **Ecco The Dolphin Defender of the Future** en **Budapest**. APPALOOSA es la compañía



culpable de la programación del juego, y en su veterana carrera, además de los anteriores Ecco, cuentan con más de 100 títulos aparecidos en diferentes formatos, como Tiny Tank, Contra: Legacy of War, South Park, Sky Target, Star Trek, etc. La entrega de Ecco para ***Dreamcast*** es su proyecto más ambicioso, y para ella nada menos que 40 personas han estado trabajando codo con codo para darle forma. Estamos ante la continuación de la serie de juegos protagonizada por el popular delfín creada hace 7 años para ***Mega Drive***. Aunque ya en esos años este título produjo muchas controversias (para unos era una maravilla y para otros un somnífero), el hecho es que su indudable originalidad le otorgó un

» Tour por Europa

Arriba, de izquierda a derecha, la armada periodística ibérica: el micronudista Paco «Leta», una periodista portuguesa catatónica, Montse de Juegos & Comunicación, Esther «Esquiusmi» de SEGA, Rubén «Jugosito» Navarro, The Scope y Javier «Don Puente» Abad (los zíngaros no cuentan). En medio un instante de la presentación y abajo un momento de (ejem) turismo cultural por Amsterdam.



Sin duda una de las grandes virtudes de este juego es la perfecta reproducción del ambiente submarino, una atmósfera que no por desconocida y oscura, carece de atractivo. De esta manera, aunque las extrañas construcciones, las rocas y las caprichosas formaciones coralinas son el principal sustento de este apartado, las numerosas especies marinas ponen la guinda, destacando entre todas ellas, además del fabuloso Ecco, la presencia de los terroríficos tiburones.

DESDE SUS OFICINAS EN BUDAPEST, APPALOOSA MOSTRÓ SU PARTICULAR UNIVERSO SUBMARINO



¡ESTO NO ES

La licencia que INFOGRAMES mantiene con la multinacional WARNER para la creación de títulos basados en la genial serie LOONEY TUNES, originará en los próximos meses una verdadera avalancha de lanzamientos que abarcará todos los sistemas disponibles... y algún otro que aún está por llegar. Con motivo de semejante acontecimiento, **Benoît Auguin**, *Product Manager* de INFOGRAMES EUROPE, se desplazó hasta las oficinas de INFOGRAMES ESPAÑA en **Madrid**, donde mostró tres de los títulos más interesantes que, bajo dicha licencia, la compañía francesa distribuirá en los próximos meses. Dos de los títulos corresponden a ***NINTENDO 64***, TAZ

Taz Express para Nintendo 64

El primero de los tres títulos que presentó INFOGRAMES tiene al simpático de Taz como protagonista. Un juego concebido para hacer pensar al jugador y en el que la mayor innovación se encuentra en la revolucionaria concepción de los escenarios. Todo en ellos (absolutamente todo) puede ser destrozado, tal y como Taz hace en todas las historias que protagoniza. 30 niveles conformarán esta simpática aventura.







Trasladar los paquetes, como obliga su nuevo trabajo de transportista, será toda una aventura.

TODO AMIGOS!

Express y Duck Dodgers, mientras que el tercero, Martian Alert! (el más importante en cuanto a las expectativas levantadas), tan sólo se podrá disfrutar en ***Game Boy Color***. Lo más importante que se puede decir de todos ellos es que, ante todo, se ha tratado de crear juegos originales, esto es, cuyo desarrollo responda a conceptos totalmente nuevos. En Taz Express, desde luego, parecen haberlo conseguido, puesto que su desarrollo, pese al aspecto que presenta, se acerca más al estilo puzzle que a los plataformas más convencionales. Duck Dodgers, por otro lado, mantendrá un desarrollo mucho más *arcade*, mientras que Martian Alert! supon-



Martian Alert para Game Boy



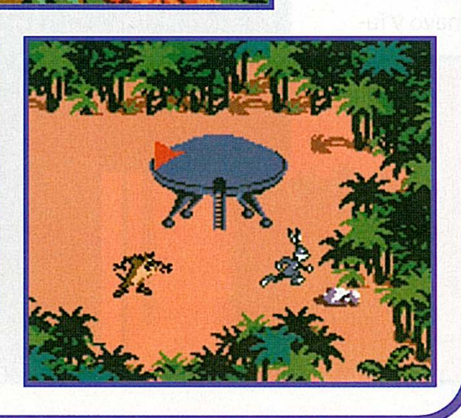
Martian Alert! es una revolucionaria aventura que contará, entre otras muchas cosas, con 20 mundos, más de 300 estancias diferentes y un total de 47 personajes que el jugador deberá controlar en uno u otro momento de la aventura. Esta, además, se desarrollará al más puro estilo Zelda, contando además con gran cantidad de sub-juegos e interesantes sorpresas por descubrir.



En principio los personajes estarán en contra del jugador. Será tarea de éste reclutarlos para la causa.



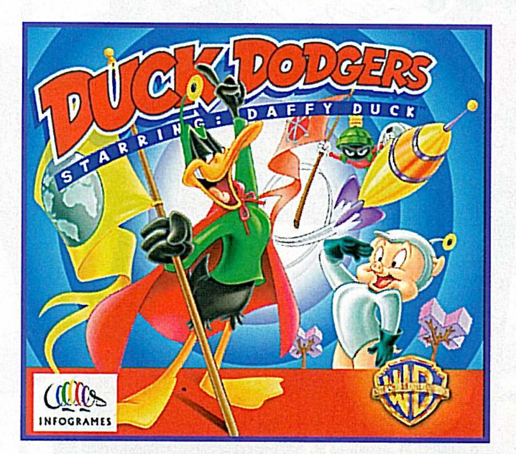
El pato Lucas, como todos los demás personajes, contará con una habilidad especial. En su caso ésta se traducirá en la capacidad para bucear.



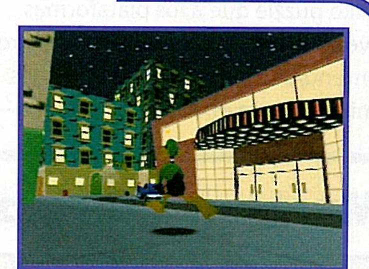




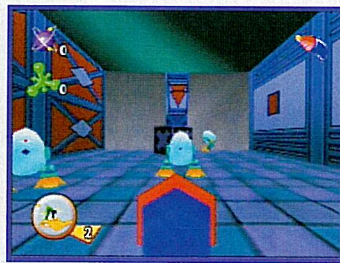
Duck Dodgers para Nintendo 64

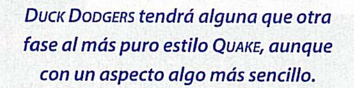


Parodiando a la famosa seria BUCK ROGERS (aunque sólo en el título), DUCK DODGERS es el título más convencional de los tres que INFOGRAMES ha presentado. También es el título que menos porcentaje de desarrollo lleva, lo que nos ha permitido, únicamente, observar algunas fases sueltas. La principal característica de DUCK DODGERS será la gran cantidad de sub-juegos que incluirá (en un número indeterminado), así como la variedad de artilugios que Lucas utilizará. Poco más se puede decir, tan sólo que, como los otros, está destinado al público infantil.

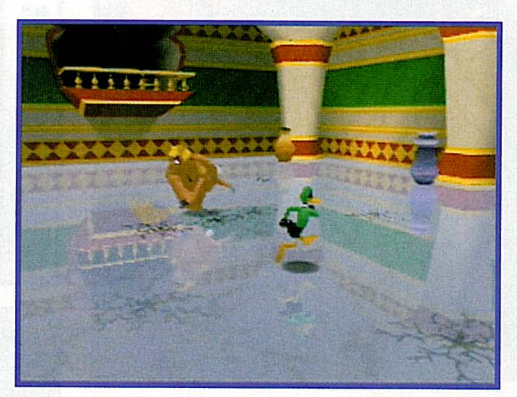






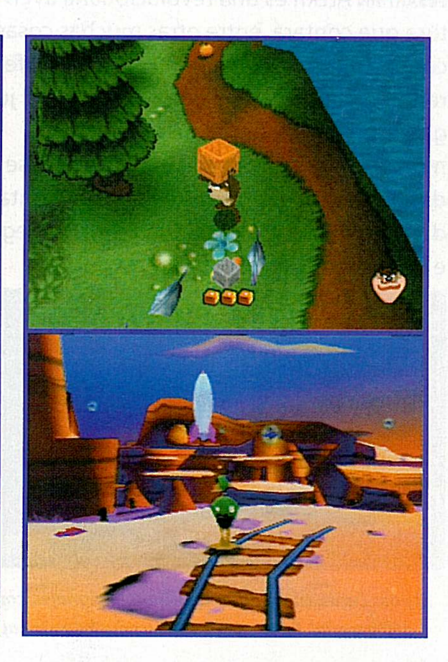


DUCK DODGERS tendrá alguna que otra fase al más puro estilo QUAKE, aunque con un aspecto algo más sencillo.



drá toda una revolución en la concepción de los actuales juegos para ***GAME BOY COLOR***, en lo que será un excepcional híbrido mezcla de clásicos como ZELDA y POKÉMON, aunque con los LOONEY TUNES como personajes protagonistas. El lanzamiento de los tres títulos se realizará, en principio, de manera sucesiva (en los meses de abril, mayo y junio), aunque es muy posible que las fechas sufran cambios importantes finalmente. En todo caso, en un futuro muy próximo los LOONEY TUNES ofrece- rán nuevas e interesantísimas noticias... aunque todo eso se comentará en su momento.







COLIN McRAE 2.0

CODEMASTERS nos presentó su nueva hornada de títulos en el corazón de la vieja Inglaterra. Para amenizar la presencia de los periodistas, la compañía organizó una cena medieval en el maravilloso castillo de la ciudad de Warwick. Las jarras de vino y los cánticos de guerra fueron una constante durante el evento.

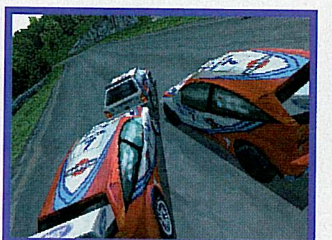


Cuando acudimos invitados a las oficinas de CODEMASTERS en una granja de **Warwickshire**, sabíamos que tendríamos la oportunidad de ver sus últimas producciones. Pero había un título dentro del catálogo que nos llamaba la atención por encima de todos, la segunda entrega de COLIN MCRAE. El segundo día de nuestra estancia los creadores del juego nos presentaron todas las novedades que incluye respecto a la primera versión. El objetivo primordial ha sido mantener intacto el concepto que consagró al primer COLIN MCRAE como uno de los juegos de coches más originales de todos los tiempos y para colmo con una jugabilidad aplastante. Después, CODEMASTERS se ha centrado en mejorar el resto. En el apartado gráfico se han utilizado fotografías para recrear los cerca de 80 circuitos con el mayor realismo posible. Los vehículos también han sufrido una mejora considerable, incluyendo todo tipo de detalles en la carrocería. Pero lo más impactante son los daños que pueden sufrir ahora los coches y que







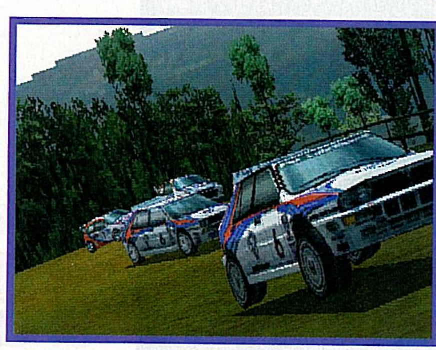






EL MODO ARCADE

La principal novedad que presenta COLIN MCRAE 2 es la modalidad *Arcade*. En ella podremos competir contra otros cinco vehículos en pantalla. De esta forma CODEMASTERS, a pesar de mantener la misma fórmula que le dio éxito con el primer título, introduce un modo que todo amante de los juegos de coches echaba en falta en COLIN MCRAE.





S NOS PRESENTO SUS NOVEDADES

podremos apreciar a lo largo de cada carrera. Colin McRae 2.0 cuenta con un total de 12 modelos de vehículos.
Pero sin duda, una de las innovaciones que más van a gustar a los seguidores de esta saga es la modalidad *Arcade*. En ésta, el jugador tendrá la oportunidad de participar en una carrera de 6 coches para medir sus fuerzas sin tener en cuenta el cronómetro y basándose únicamente en su habilidad para rebasar al resto de adversarios. En lo que respecta al modo Campeonato también hemos encontrado un nuevo modo. Bajo el nombre de *Rally Challenge* encontramos una variante que permite competir a dos jugadores en el mismo circuito. El resto, como hemos dicho, permanece fiel al original. Y de lo que estamos seguros es de que Colin McRae 2.0 os va a hacer disfrutar de lo lindo. Los amantes del género de conducción saben que estamos ante una joya, y CODEMASTERS ha hecho todo lo posible para que vuelva a repetir el éxito del primer título.

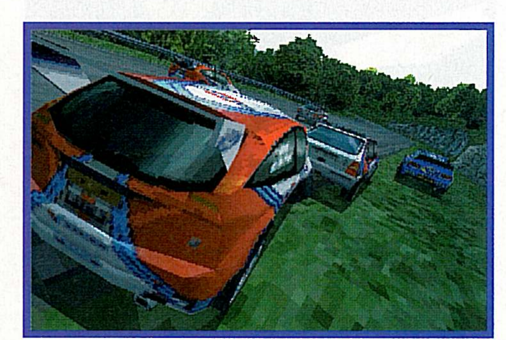




La modalidad Arcade nos permite ver por primera vez en Colin McRae varios coches en pantalla en una misma carrera. El juego incluye también un modo para dos jugadores.

EL MISMO ESPIRITU

Colin McRae sigue manteniendo la misma línea, sólo que en esta ocasión disfrutaremos de 12 coches oficiales para emular a las grandes estrellas del mundial de rallies en los circuitos de ocho países. También se ha incluido una opción con condiciones atmosféricas variables.



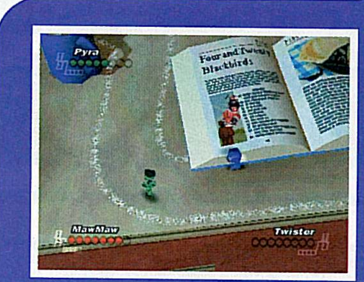


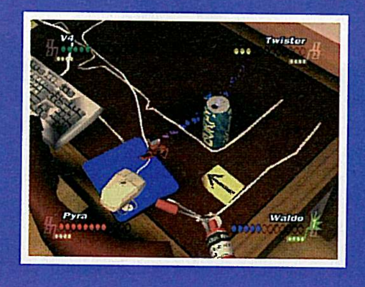




MICROMANIACS

Todos los que conocemos la saga MICROMACHINES hemos anhelado que CODEMASTERS nos sorprendiera con un nuevo capítulo para la nueva generación de consolas que gozara de la misma jugabilidad que MICROMACHINES para ***MEGA DRIVE***. Sin embargo, MICROMACHINES V3 no le llegaba a la suela de los zapatos a su antecesor. Quizá por eso nos hemos quedado bastante sorprendidos con MICROMANIACS. En esta ocasión han cambiado los coches por unos simpáticos, aunque grotescos, personajillos, pero el estilo indiscutible de esta saga impregna cada uno de los detalles de MICROMANIACS. Se ha conservado el entorno 3D para cada uno de los 32 circuitos que comprende el juego, aunque todos han sido representados con un grado de detalle que nada tiene que ver con MICROMACHINES V3. Además, en casi todos los trazados encontraremos animaciones que interaccionan con los corredores (discos girando, taladradoras, un robot, etc.). Si MICROMANIACS se hubiera quedado en una bonita presentación gráfica no hubiera llamado nuestra atención. Pero la jugabilidad es tremenda y puede ser impresionante en el modo para ocho jugadores simultáneos. Los 12 personajes que podemos elegir cuentan con diferentes ataques y poderes que será necesario utilizar si queremos acabar en primera posición. También hay que destacar la variada oferta de modos de juego, que abarca desde una simple carrera hasta el modo campeonato y pasando por las divertidísimas pruebas para varios jugadores.





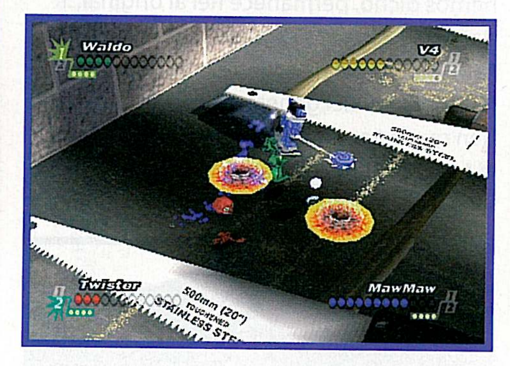


CARRERAS EN CASA

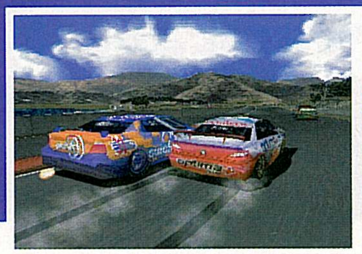
MICROMANIACS nos sumerge en una frenética competición que tendrá lugar en los rincones más insospechados de una vivienda: el jardín, una bañera, una pista de *scalextric*, el garaje, etc.



Todos y cada uno de los escenarios de MICROMANIACS están representados con todo lujo de detalles, como se puede apreciar en estas pantallas.

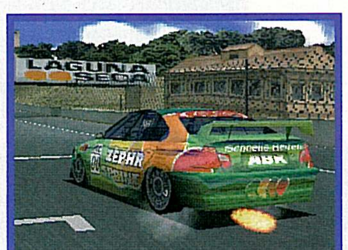







WTC

La continuación de TOCA, con una versión exclusiva para ***PlayStation***, ha optado por un estilo más *arcade* que en la primera entrega. Los programadores del juego han hecho mucho hincapié en el realismo del comportamiento del coche, sobre todo a la hora de representar los daños sufridos en la carrocería. En próximos número os ofreceremos más información.

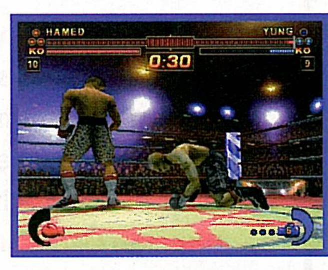



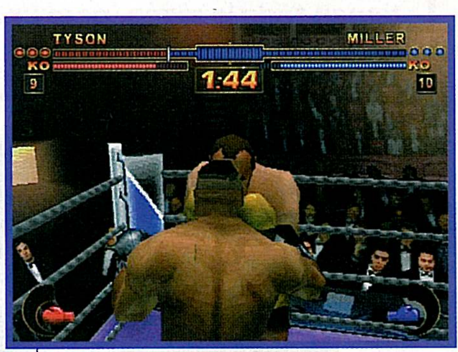





MIKE TYSON BOXING

CODEMASTERS firmó con la superestrella del boxeo, **Mike Tyson**, para incluirle en el juego que tenía por nombre Prince Naseem, y cambiar también su nombre. La apuesta de Mike Tyson Boxing es combinar un sistema de juego sencillo con opciones que le convierten en un perfecto simulador del mundillo del boxeo. Es decir, podemos crear un púgil y adiestrarle para ganar un título mundial partiendo de la nada, o simplemente disputar un combate sin mayores complicaciones. El juego incluye también un editor para dotar a nuestro boxeador de las cualidades físicas y habilidades que deseemos. Una de las modalidades que no podían faltar en un título de este género es la variante para dos jugadores.





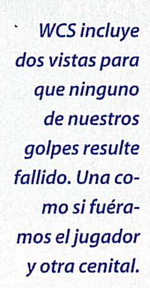
*CODEMASTERS ha aprovechado el tirón de **Mike Tyson** en el mundo del boxeo.*



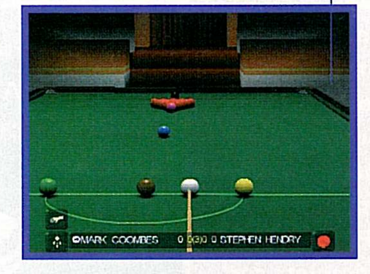
W. C. SNOOKER

El *snooker* no es un deporte muy popular en **España**, pero en el **Reino Unido** nombres como **Stephen Hendry** o **Ronnie O'Sullivan** son de sobra conocidos por casi todo el mundo. En World Championship Snooker podrás emular a estos dos astros del billar y que forman parte de los 20 mejores jugadores del momento. CODEMASTERS ha ideado un nuevo sistema que nos permitirá ajustar los golpes al máximo. Este incluye dos vistas, una en primera persona y otra desde arriba, para contemplar toda la mesa. La representación de esta competición ha intentado ser lo más realista posible, con el árbitro, los jugadores, los típicos sonidos que emite el público (toses, murmullos, etc.) y los comentarios de una leyenda del *snooker*, *Dennis Taylor*. El juego incluye varias ligas que se desarrollan en cinco localizaciones diferentes. Una gran apuesta para el género.



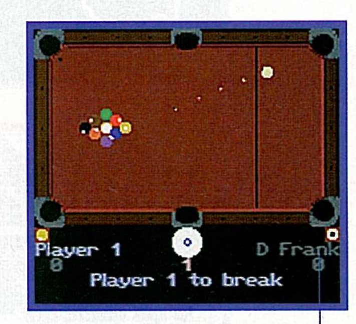


WCS incluye dos vistas para que ninguno de nuestros golpes resulte fallido. Una como si fuéramos el jugador y otra cenital.

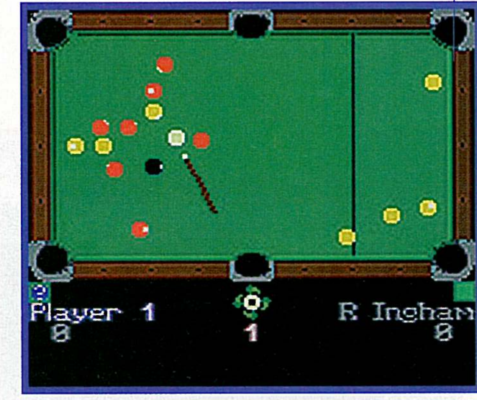


PRO POOL

CODEMASTERS nos ofrece un interesante juego de billar para ***Game Boy***. Sin duda, nos encontramos ante un juego ideal para una consola portátil. Pro Pool incorpora en su oferta siete modos de juego diferentes que abarcan desde el *snooker* hasta el típico billar americano. Por supuesto, es posible competir contra otro humano, lo que añade un mayor grado de jugabilidad a este juego. Pero las posibilidades que ofrece Pro Pool van mucho más allá y serán apreciadas por los iniciados al billar. Además de poder controlar la fuerza y la dirección aplicada a la bola, también podremos ejecutar todo tipo de efectos sobre la misma utilizando un punto de mira sobre la bola blanca. El modo normal de juego tiene un total de 64 oponentes contra los que competir. Además, una de las opciones más acertadas es que Pro Pool salva automáticamente la partida si tenemos que guardar la consola.



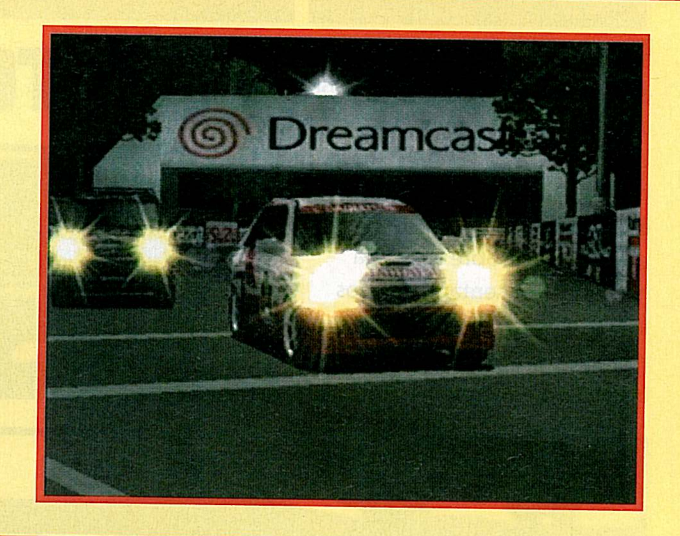
*Pro Pool es un divertidísmo juego de billar para **Game Boy** que hará las delicias de los aficionados al género.*





SEGA ha roto por fin con uno de los tabús que le perseguían. Ha creado el primer simulador de conducción que puede ser calificado como tal. Muchos lo compararán con GRAN TURISMO y tienen toda la razón, pero una cosa es copiar y otra mejorar.







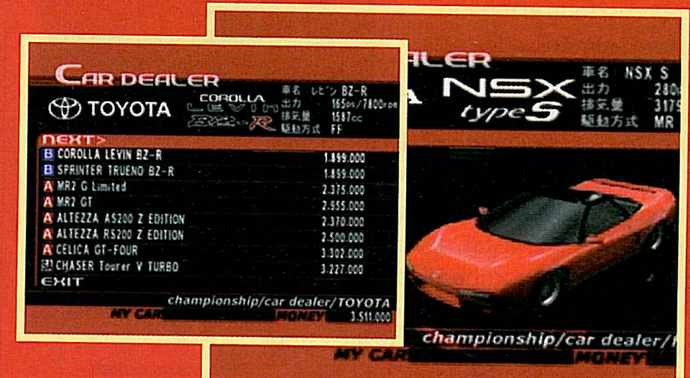




SEGA G



Es posible descargar un divertidísimo juego a la unidad VMS de DREAMCAST. Es, sin duda, de lo mejor que hay.



Los vehículos

En un principio serán 136 los vehículos disponibles, de marcas como Subaru, Daihatsu, Toyota, Nissan, Honda, Mazda o Mitsubishi, entre otros muchos. También existe un pequeño apartado, con ocho vehículos, compuesto por modelos exclusivos de competición. En el manual del usuario viene una lista completa con todos los vehículos y sus características.

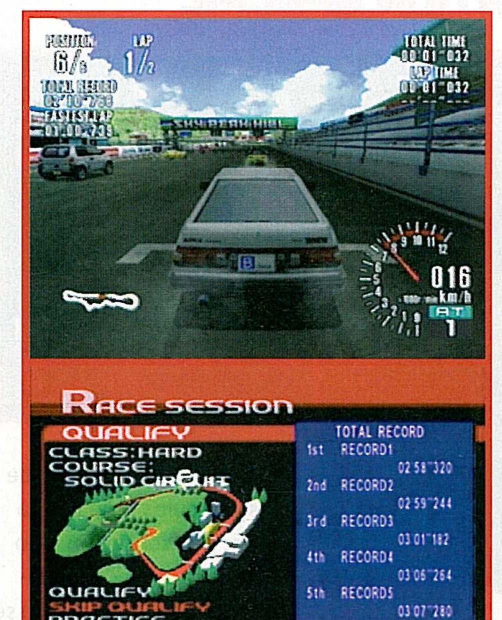


T HOMOLOGATION SPECIAL

SUPER Information

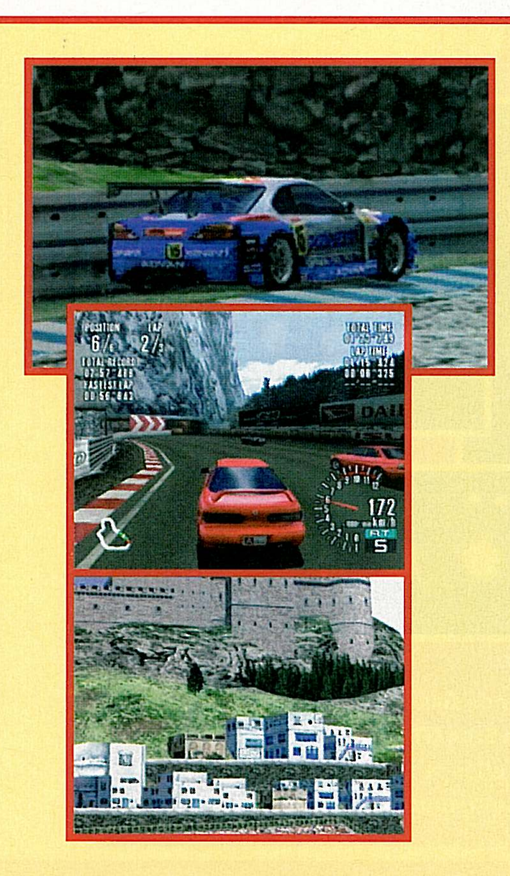
FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA

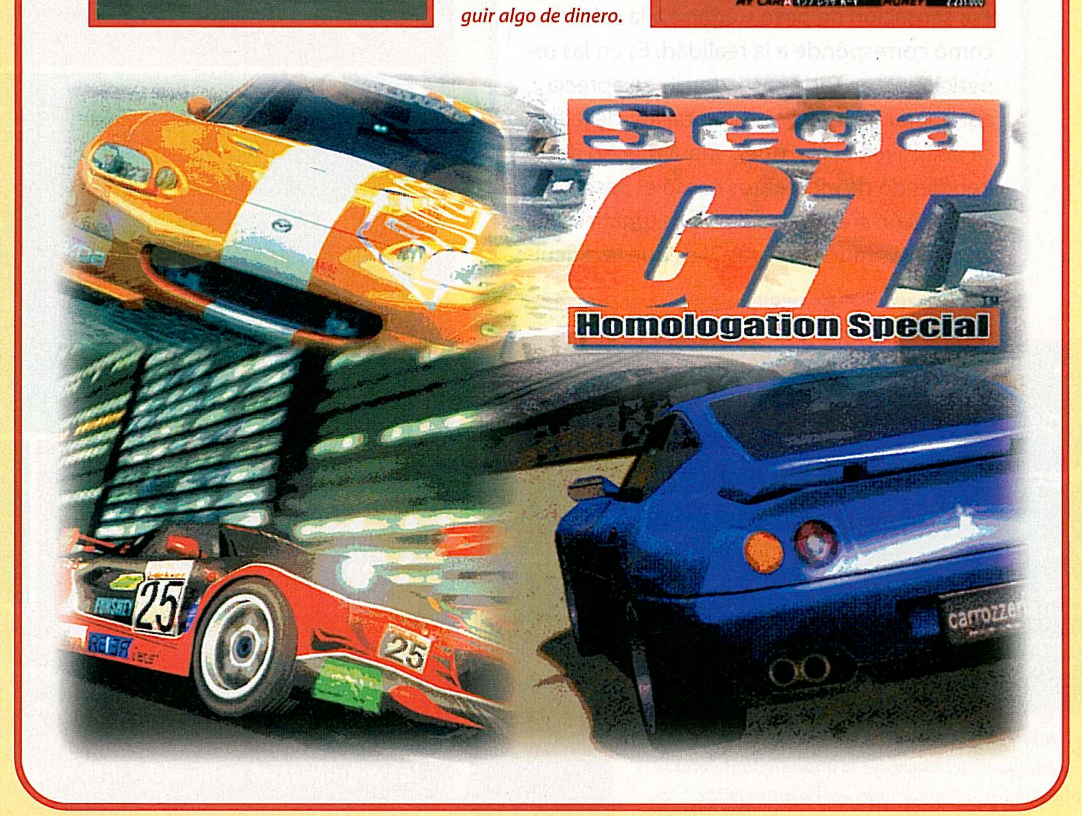
Que *DREAMCAST* no cuente, por el momento, con un simulador de conducción acorde a las necesidades, es más una cuestión de inspiración de los programadores que de capacidad de la consola. ***PLAYSTATION***, un sistema que tiene en este género a uno de sus principales valedores, encontró en GRAN TURISMO la fórmula mágica que hasta ese momento nadie había encontrado. SEGA, consciente de la importancia de la existencia de un buen simulador para su consola, puso manos a la obra para crear un título, **SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL**, cuyo sistema de juego es casi idéntico al de GRAN TURISMO, pero cuya calidad técnica se eleva por encima de éste hasta unos niveles espectaculares, como corresponde a las características técnicas de la consola.
SEGA, todo hay que decirlo, ha desarrollado un espléndido simulador, cuya condición de gran juego se adivina tiempo después de haber comenzado a jugar con él, más aún si se hace en la opción de juego más atractiva: el modo **CAMPEONATO**. En dicho modo el jugador debe empezar desde abajo, ganándose el derecho a participar en las diferentes competiciones una vez conseguidos cada uno de los permisos. Así, para participar en competiciones extraoficiales (generalmente organizadas por compañías como MC DONALDS), basta con disponer de un vehículo y de los permisos de conducción correspondientes, mientras que para acceder a competiciones oficiales, los requisitos serán mucho mayores. A partir de ahí habrá que invertir en nuevos modelos de vehículos, en mejoras para los mismos y, eso sí, aprender cuanto antes las necesidades de cada trazado, puesto que no será lo mismo correrlo con uno u otro vehículo. Es en este sentido donde **SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL** encuentra buena parte de su atractivo. Y es que la desesperación del comienzo dará paso a una creciente entrega hacia el juego, fruto de los conocimientos que poco a poco se vayan obteniendo en cuanto a la configuración de motores, suspensión, transmisiones, etcéte-





En los primeros campeonatos extraoficiales «cualquier» vehículo servirá para conseguir algo de dinero.





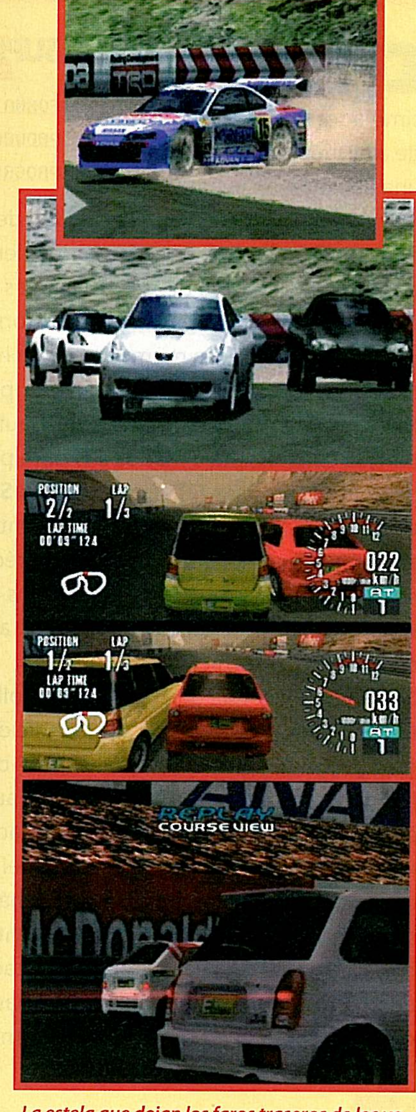




SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL



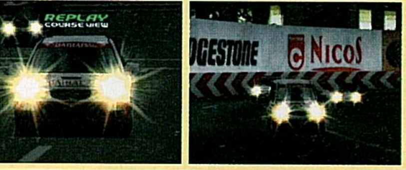
ra. De ahí al final, todo lo que queda es invertir bien el dinero y, eso sí, acertar en las compras que se realicen. La lista de vehículos disponibles se eleva, en un principio, hasta los 136, aunque es más que probable que el número de éstos se incremente drásticamente con el devenir del juego. Técnicamente **SEGA GT HS** es soberbio. A la solidez de sus escenarios hay que añadir la realista presencia de los vehículos, que transmiten esa sensación de peso y agarre a la calzada, como corresponde a la realidad. Es en las repeticiones, en todo caso, donde se aprecia aún mejor la genial representación de la física de los vehículos, que variará mucho dependiendo de elementos como el peso, la suspensión o el agarre de los neumáticos, entre otras muchas cosas. Y es que la dificultad inicial en el control de los vehículos (que lleva a tener una sensación algo extraña acerca del movimiento de los vehículos) se tornará más tarde en una representación realista de cómo éstos se comportan. Es de lo mejorcito que hay en juegos de conducción... o quizá lo más. **J.C. SANZ**



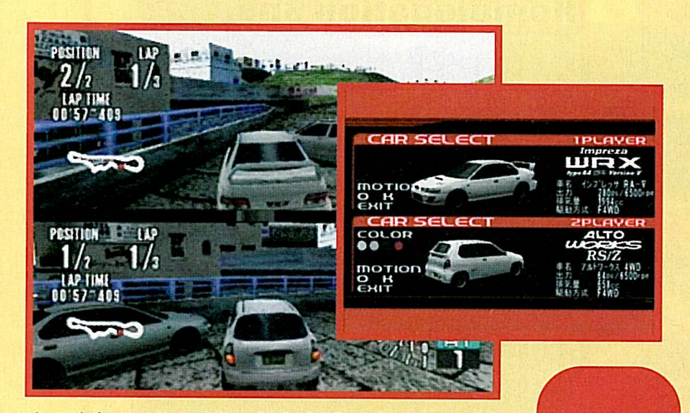
La estela que dejan los faros traseros de los vehículos, sin ser ninguna novedad, crean una sensación de realismo verdaeramente buena. Por cierto, observad el detalle de los vehículos.

Repeticiones





El inconveniente de las vistas en primera persona (las utilizadas en la carrera) es que en éstas no se aprecia el realismo de los escenarios o del movimiento de los vehículos. De ahí que, a partir de GRAN TURISMO, éstas hayan tomado un protagonismo mucho mayor. En SEGA GT HS éstas son una parte muy importante del juego, puesto que en ellas se verán nuestras reacciones a los mandos del vehículo, con un realismo nunca visto hasta ahora.



Lo más interesante del modo de dos jugadores, además de la jugabilidad del mismo, es la impresionante suavidad conque se mueve todo. Así da gusto jugar.



Han tenido que transcurrir once años para ello, pero al fin CAPCOM hace justicia con una de sus más históricas aportaciones al universo **Coin-Op**. El mítico **Strider** irrumpe en ***PSX***, y lo hace formando *pack* con un segundo CD, en el que podrás encontrar su reciente secuela recreativa, inédita fuera de **Japón**. Dos conversiones 100% perfectas que dan forma a un título imprescindible.









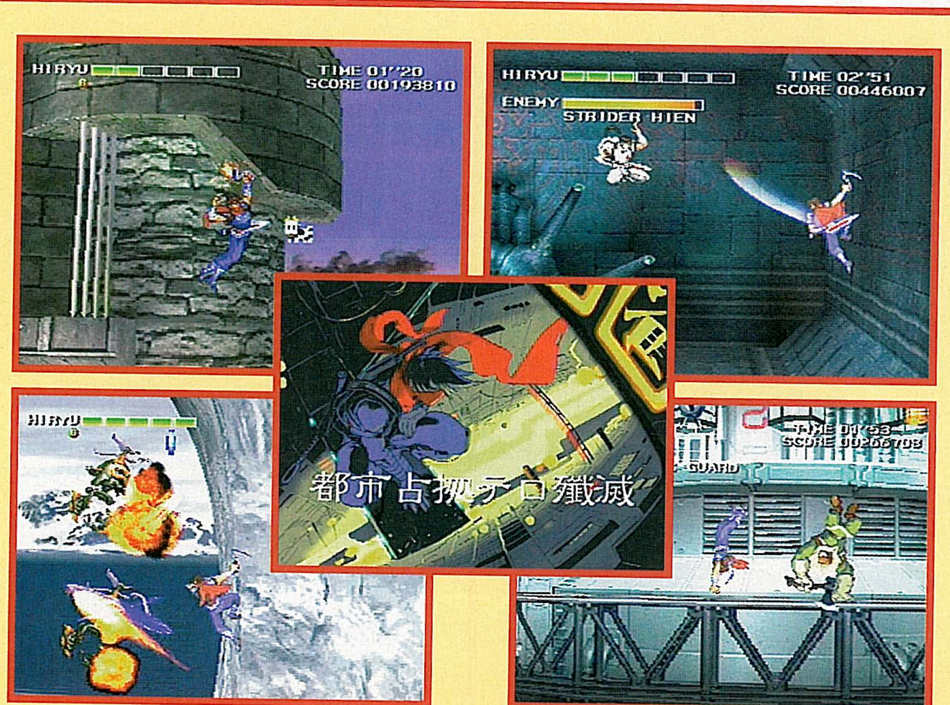
Strider Hiryu 2 se desarrolla en entornos tridimensionales, pero tanto su mecánica como su protagonista son puro 2D. Hiryu es un sprite dotado de una animación y una agilidad increíbles.





STRIDER HIRYU 1 & 2

Desde su aparición en los recreativos de todo el mundo en 1989, no han sido pocos los intentos por adaptar el mítico **Strider** a consola, aunque sólo una pudo disfrutar de una conversión a la altura del original (la entrega ***Mega Drive***, el primer cartucho de 8 megas de la historia). En el camino quedaron algunos proyectos inacabados (las versiones ***Mega CD*** y ***Super Grafx***) y algunas conversiones para olvidar (***PC Engine CD-ROM²***). Por suerte, y aunque la espera ha sido demasiado larga, al fin los usuarios de consola pueden disfrutar de una adaptación *Pixel Perfect* de la recreativa original, y la cosa no queda aquí, ya que CAPCOM la acompaña con la adaptación de la reciente secuela recreativa de **Strider**. De la adaptación del **Strider** original ya os hablo en el recuadro de arriba, por lo que es mejor centrarnos en el flamante **Strider Hiryu 2**. Conversión directa de una placa ***System 12***



SUPER Information

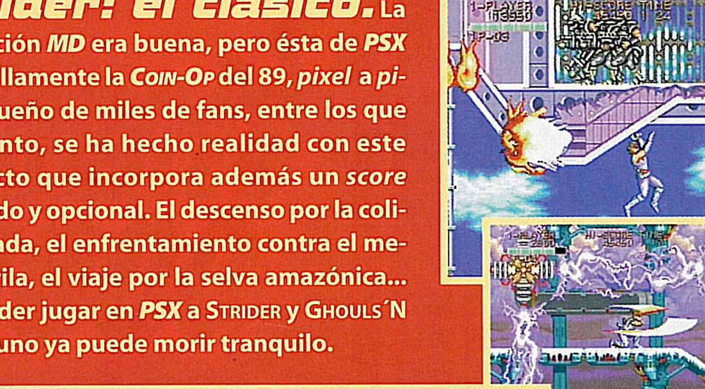
FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

El sueño de los fans del mítico Strider se ha hecho por fi



Strider: el clásico.

La adaptación *MD* era buena, pero ésta de *PSX* es sencillamente la COIN-OP del 89, *pixel a pixel*. El sueño de miles de fans, entre los que me cuento, se ha hecho realidad con este compacto que incorpora además un *score* mejorado y opcional. El descenso por la colina minada, el enfrentamiento contra el mecha-gorila, el viaje por la selva amazónica... Tras poder jugar en *PSX* a STRIDER y GHOULS´N GHOSTS uno ya puede morir tranquilo.





Si finalizas el juego podrás acceder a un modo especial y cambiar el color de la ropa de ***STRIDER****.*

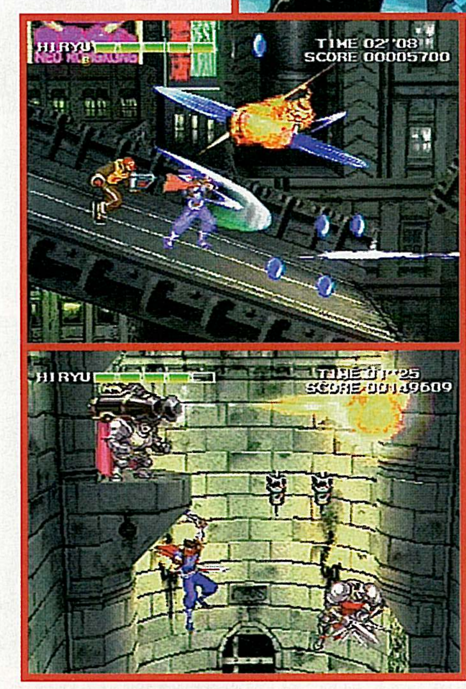
PlayStation

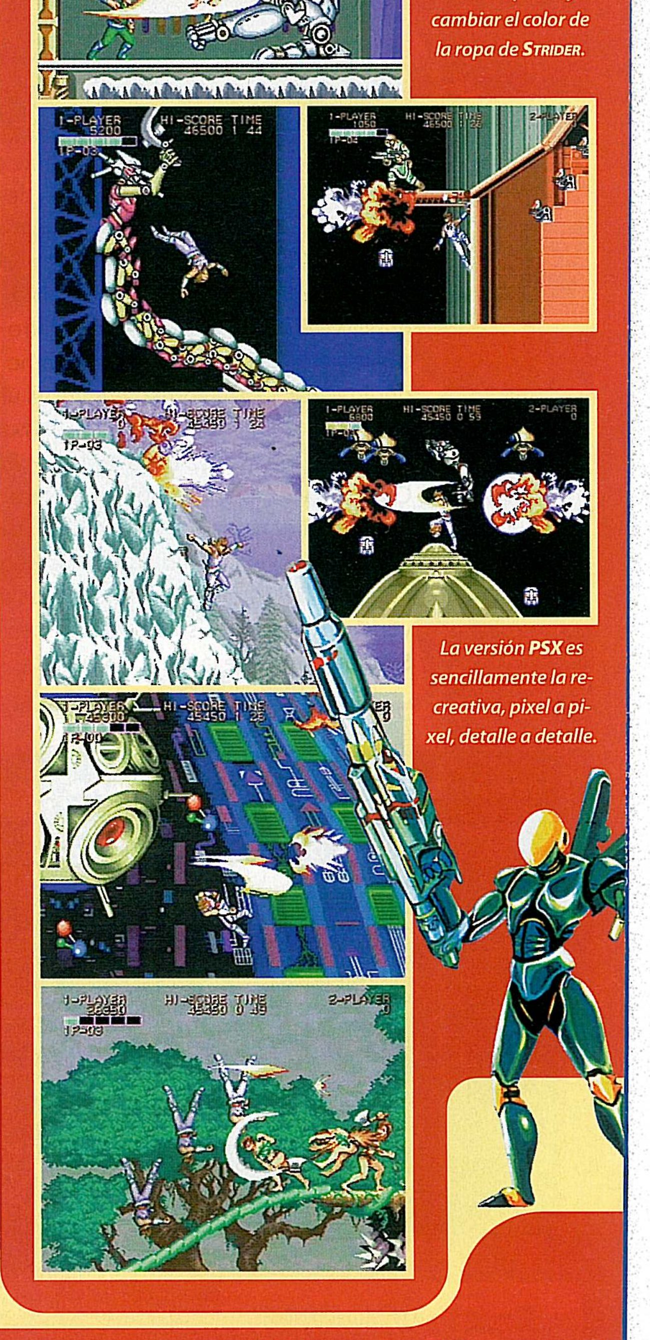
(el *hardware* de la recreativa deTEKKEN 3), **STRIDER HIRYU 2** se desarrolla en entornos tridimensionales, pero la mecánica es puramente 2D, a la usanza de KLONOA. La particularidad de **STRIDER HIRYU 2** es que tanto su protagonista como los enemigos que salen a su paso son *sprites*, eso sí, dotados de una animación como pocas veces hayas disfrutado en *PSX*. Los que hayan visto a STRIDER en acción en las dos entregas de MARVEL VS CAPCOM son los que mejor podrán apreciar la gran similitud entre el gigantesco *sprite* de la recreativa de lucha y el protagonista de **STRIDER HIRYU 2**, sobre todo en lo referente a la animación del personaje. En medio de tanto despliegue 2D, sólo los jefes finales (aparte de los escenarios, claro está) han sido creados a partir de polígonos y texturas, y en muchos de ellos se puede apreciar la herencia de la primera recreativa. La esfera gravitatoria o la serpiente con la hoz y el martillo aparecen en **STRIDER HIRYU 2** aunque bajo otro aspecto, mucho más espectacular. A pesar de los años, Hiryu no ha perdido un ápice de agilidad y sigue trepando, descolgándose y saltando con la misma destreza, e incluso incorpora nue-





En medio de las fases ***STRIDER HIRYU 2*** *deleita al usuario con espectaculares pantallas estáticas en Hi-Res.*





La versión ***PSX*** *es sencillamente la recreativa, pixel a pixel, detalle a detalle.*

n realidad tras once años de espera, y encima por partida doble



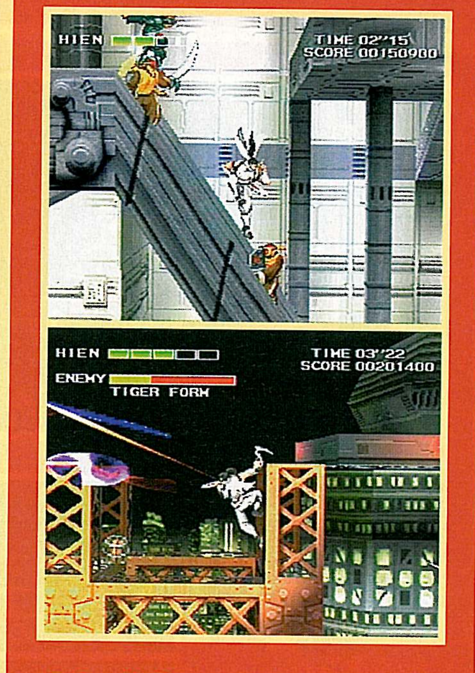
STRYDER HIRYU 1&2



vos movimientos, como el salto doble o un innovador ataque con la espada de plasma. Todo hay que decirlo, **Strider Hiryu 2** no es muy largo, pero es uno de los compactos más sorprendentes a nivel gráfico creados para ***PSX***, y os aseguro que es tan inolvidable y adictivo como el original, con el que forma uno de los últimos grandes lanzamientos en ***PlayStation*** antes de que ésta sea fagocitada por ***PS2***. CAPCOM ya ha anunciado que **Strider Hiryu 1** y **2** saldrá a la venta en **EE.UU.** en el próximo Mayo, por lo que es casi seguro que lo tendremos aquí para finales del verano. Aunque sea sólo por el primer **Strider** ya merece la pena. **NEMESIS**

Strider Hiryu 2 ofrece el reencuentro con viejos conocidos de la primera entrega, como la serpiente comunista, el mecha-gorilla o el cyborg Solo.



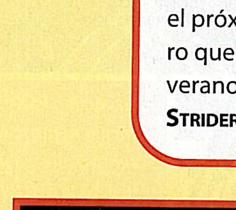


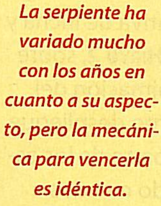
Strider Hien.

Si en el compacto del Strider Hiryuoriginal llegar al final tiene como recompensa la posibilidad de cambiar el color del protagonista, en Strider Hiryu 2 culminar la aventura te abrirá la posibilidad de controlar al máximo rival de Hiryu, Hien. Vestido de blanco, Hien tiene la particularidad de utilizar dos plasma swords en lugar de una, las cuales arroja por la pantalla como si fueran boomerangs



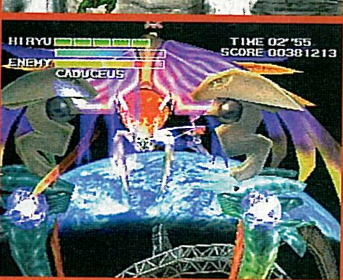


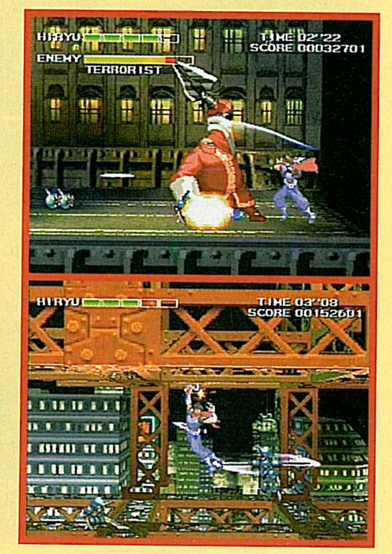




La serpiente ha variado mucho con los años en cuanto a su aspecto, pero la mecánica para vencerla es idéntica.

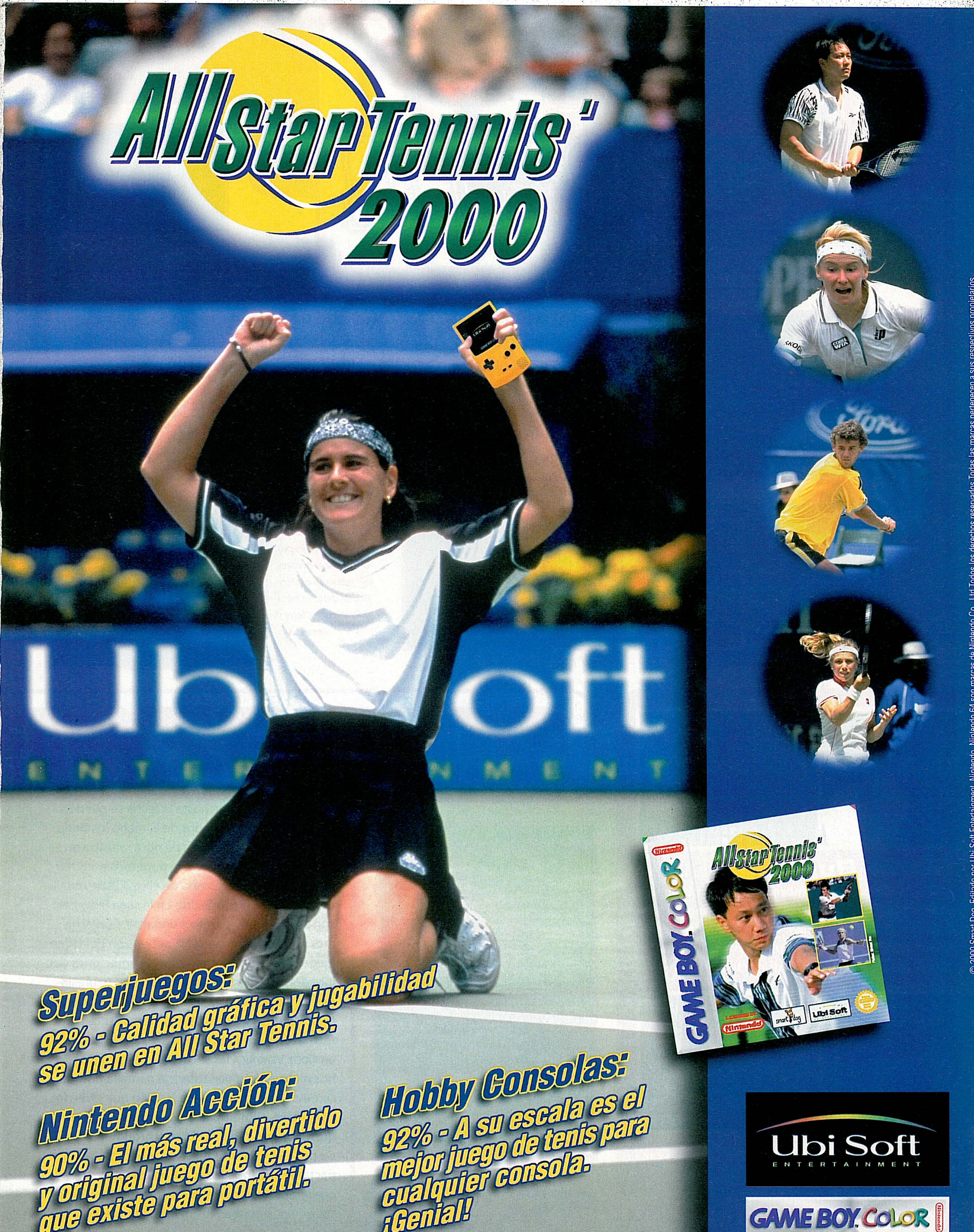




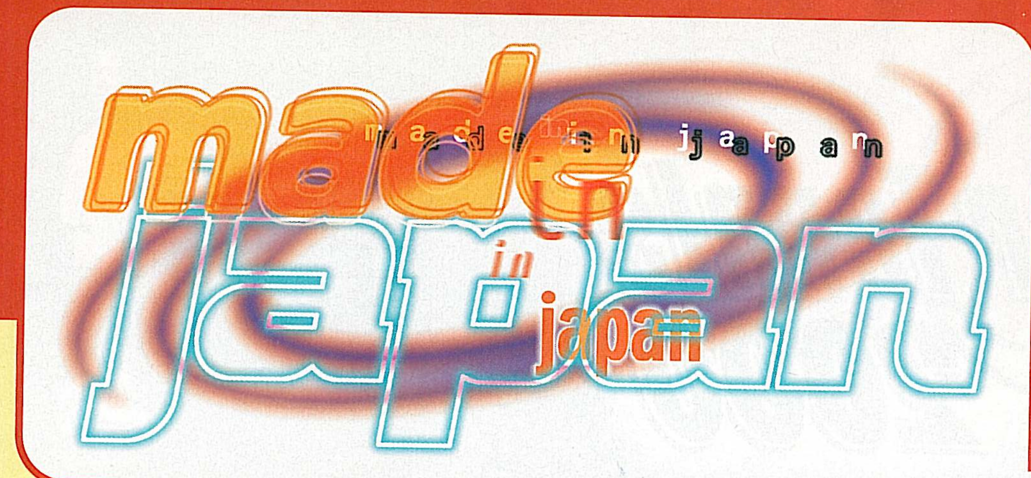




La Coin-Op de Strider 2 es inédita fuera de Japón

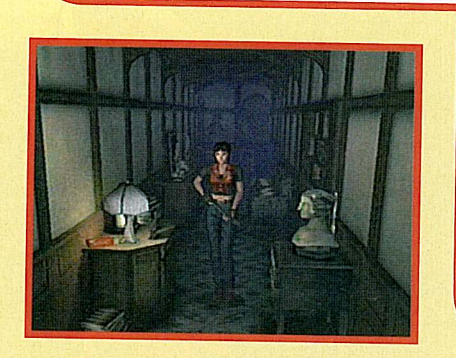


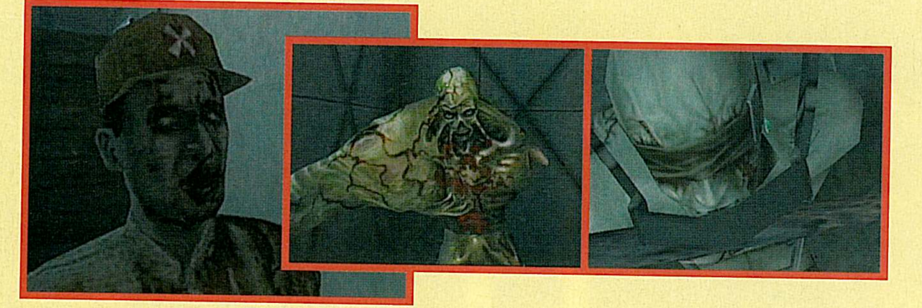
All Star Tennis' 2000
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Superjuegos:
92% - Calidad gráfica y jugabilidad se unen en All Star Tennis.
Nintendo Acción:
90% - El más real, divertido y original juego de tenis que existe para portátil.
Hobby Consolas:
92% - A su escala es el mejor juego de tenis para cualquier consola. ¡Genial!
GAME BOY COLOR
Nintendo
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
GAME BOY COLOR
UBI SOFT ENTERTAINMENT · Ctra. de Rubí, 72-74 3ª Planta · 08190 Sant Cugat del Vallès
© 2000 Smart Dog. Editado por Ubi Soft Entertainment. Nintendo, Nintendo 64 son marcas de Nintendo Co., Ltd.Todos los derechos reservados.Todas las marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.

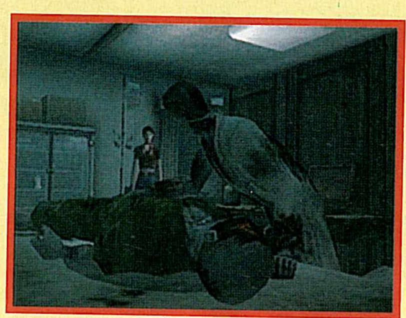




Con ***PlayStation 2*** en el mercado japonés, puede que muchos usuarios estén pensando en dejar la oportunidad de poseer una ***Dreamcast*** y esperar a la llegada de los 128 *bits* de SONY a **Europa**. Pero con juegos como **Biohazard Code: Veronica**, yo no dudaría ni un momento en comprarme la consola de SEGA. CAPCOM ha demostrado lo que es capaz de hacer, y eso que todavía estamos en los inicios de la consola. ¿Qué nos tendrá reservado el futuro con compañías como ésta? Sólo el tiempo nos dará la respuesta. Por el momento, disfrutemos con **BCV**.







En Code Veronica las bestias creadas por Umbrella se presentan con todo esplendor de detalles para aterrorizar a Claire y compañía.

BIOHAZAR

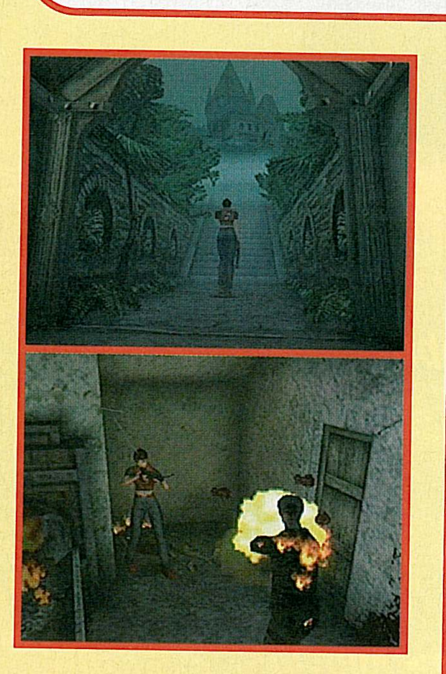


Steve Burnside. La isla que oculta el complejo de Umbrella tiene también una zona utilizada como cárcel entre los enemigos de la corporación. Entre ellos, Claire encuentra a Steve, un joven que al final resultará fundamental para que ambos puedan abandonar la isla a salvo.





La familia Ashford. Alexander y Alexia son los últimos miembros de la familia que fundó Umbrella. Los dos hermanos serán una incógnita a lo largo del juego, sin que nadie sepa cuáles son las intenciones de la extraña pareja.



La verdad es que hasta la fecha se pueden contar con los dedos de la mano los títulos que alcanzan la categoría de obra maestra en el catálogo de ***Dreamcast***. Y ya podemos asegurar que **Code Veronica** es uno de ellos. El salto cualitativo que se ha producido en la saga Biohazard con este capítulo es impresionante. Con él hemos entrado en una nueva dimensión del videojuego. Ahora no cuentan sólo las emociones del jugador, también entran en juego las expresiones de los personajes que protagonizan la aventura. Mientras que en los anteriores Resident Evil esto se conseguía a base de sustos y diálogos, en **Code Veronica** las secuencias en tiempo real nos mantendrán pegados a la pantalla porque seremos conscientes de la tensión que viven los personajes contemplando sus caras y la postura que adoptan. Y, para colmo, el argumento ideado por CAPCOM nos reserva las escenas más impactantes de toda la saga. Con esto no queremos decir que el juego carezca de sorpresas que nos pongan los pelos de punta, sino to-



El descendiente de Tyrant es el monstruo más terrible y amenazador de toda la historia de la saga BIOHAZARD. Como muestra esta pantalla.

D CODE VERONICA

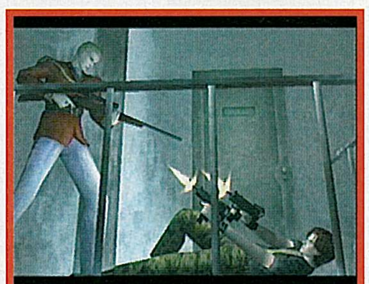
do lo contrario. Pero lo que más llama la atención la primera vez es el despliegue gráfico en 3D que nos ofrece un grado de detalle igual al visto en los escenarios 2D de los títulos para **PLAYSTATION**, y que alcanza su máxima expresión cuando entramos en la mansión y la residencia de la familia Ashford, con suntuosas habitaciones y algún que otro toque lúgubre gracias a los efectos de luz, sin duda uno de los aspectos más cuidados del juego. Por primera vez en toda la saga veremos como la iluminación afecta no sólo al personaje, sino a todo lo que le rodea. Explosiones, la llama de un mechero o una lámpara oscilando nos darán una ligera idea del empeño que ha puesto CAPCOM para que **CODE**

Estas polillas gigantes depositarán un huevo venenoso en la espalda de Claire para infectar su sangre. Sin duda, uno de los bichos más desagradables.



CODE VERONICA





CODE VERONICA es el más impactante de todos los BIOHAZARD. En estas pantallas vemos como Steve descubre a un zombie que es su padre.

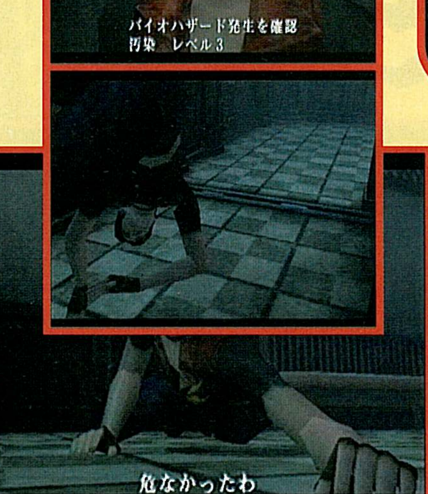


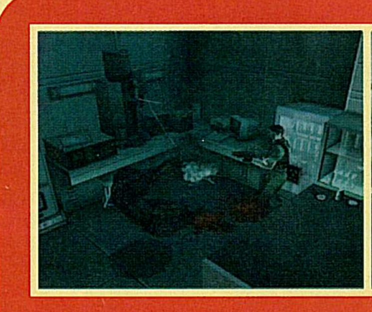
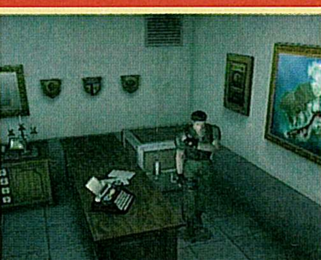
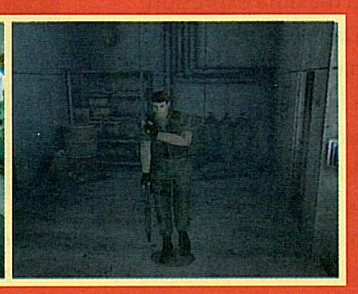
VERONICA sea una auténtica joya. Sin embargo, a pesar de que la acción se desarrolla en un entorno completamente 3D, se ha optado por un inteligente sistema de cámara fijas que mantienen la incertidumbre en todo momento, dejando rincones fuera del alcance de nuestra vista de los que sólo obtenemos angustiosas e inquietantes pistas auditivas. Por otro lado, no sabemos si la película THE MATRIX ha sido una fuente de inspiración para los creadores de CODE VERONICA, porque hemos encontrado similitudes entre el largometraje y el juego. La *intro* es el mejor ejemplo, pero la palma se la lleva la secuencia donde Steve salta a través de una ventana, en la que la imagen se congela mientras la cámara gira 360º enfocando las partículas de cristal y al joven empuñando dos pistolas *Luger* de oro. Y es que el juego está repleto de detalles de este estilo. La aparición de los pesos pesados de las tropas biológicas producto de la mente enferma de Umbrella suele ser apoteósica en la mayoría de los casos. Por último, me gustaría animar a la compañía que distribuya **CODE VERONICA** en nuestro país a doblarlo y traducirlo al castellano. Sencillamente porque los diálogos son fundamentales para no perder el hilo de la fascinante historia que nos narra el juego, y porque si se hace un buen doblaje (como con METAL GEAR SOLID), **CODE VERONICA** ganará enteros a los ojos de los amantes de la saga y de los neófitos, que caerán rendidos a sus pies sin poder resistirse lo más mínimo. **R. DREAMER**



SUPER Information

FORMATO	2 GD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM



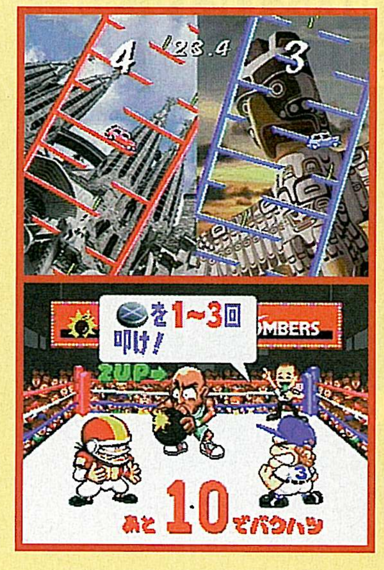




Chris Redfield. Una vez que Claire y Steve terminan su cometido en la base antártica de Umbrella, tendrás bajo control a Chris Redfield. Con él deberás completar el juego de nuevo. La diferencia es que Chris recorrerá nuevas zonas antes inaccesibles a su hermana. Además, las áreas que ya habían visitado Claire y Steve las encontrará ligeramente cambiadas, por lo que la aventura con Chris se convierte en algo totalmente diferente, con importantes e impactantes secuencias para nuestro disfrute.





Algunos de los eventos de **Bishibashi Special** permiten la participación simultánea de tres jugadores vía Multitap. La prueba de los portaminas es apasionante, aunque no es tan divertida como la del «escondite inglés» (abajo).







Bishibashi Special reúne 46 pruebas diferentes, a cual más divertida y extraña. Unas requieren de reflejos felinos y constante machaqueo de mando, mientras que otras son de pensar (en estas últimas, «Slow-mind» **Scope** está en franca desventaja).

La primera entrega de **Bishibashi Special** ve la luz en Septiembre de 1998, agrupando y adaptando a ***PlayStation*** tres recreativas de la propia KONAMI: Bishibashi Champ, Super Bishibashi Champ y Handle Champ. La unión de las tres ***Coin-Op*** ofrece como resultado 46 pruebas diferentes, capaces de poner a prueba los reflejos físicos y mentales de hasta ocho jugadores diferentes (en los modos Torneo y Liga). Gracias al

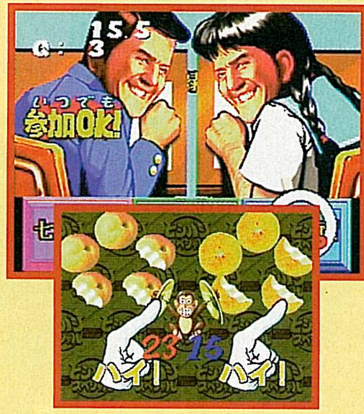
BISHIBASHI SPECIAL

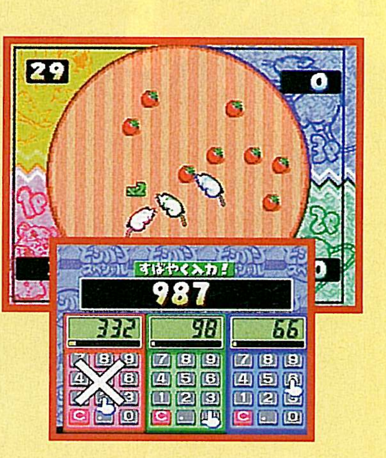
uso del *Multitap*, **Bishibashi Special** permite la participación simultánea de tres jugadores en algunas de las pruebas, mientras que la gran mayoría son para dos participantes. En la línea humorística de los Puzzle & Action de SEGA, **Bishibashi Special** ofrece eventos tan divertidos y originales como el juego del «escondite inglés» (con un campo de prisioneros como escenario), la destrucción de una horda de cucarachas, insecticida en mano, o una apasionante competición entre tres usuarios por ver quién vacía más rápidamente de minas su portaminas. Como suele ser habitual en esta clase de títulos, **Bishibashi Special** no ofrece unos gráficos apabullantes, aunque sí unos *sprites* de considerable tamaño en algunos de los eventos. Todo despliegue visual o sonoro queda relegado ante la jugabilidad y el potencial de diversión que ofrecen cada una de las 46 pruebas de este inclasificable compacto, difícil de conseguir fuera de **Japón**. ➔ **NEMESIS**



FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KONAMI

Entre los dos Bishibashi recopilan nada menos que 94 pruebas, en la tradición de los Puzzle & Action de Sega

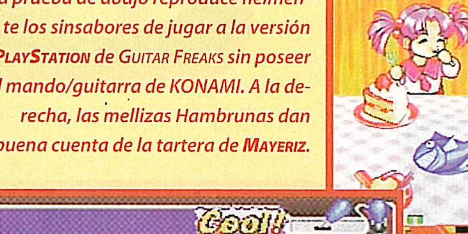








Comercializadas en **Japón** con una diferencia de un año entre ellas, las dos entregas de **BISHIBASHI SPECIAL** nos demuestran que KONAMI sabe hacer tan buenas recopilaciones de minijuegos como las de SEGA (PUZZLE&ACTION) o NAMCO (POINT BLANK). Con el humor como factor común entre todas sus pruebas, **BISHIBASHI SPECIAL** y su secuela te permitirán disfrutar hasta con siete amigos de los minijuegos más delirantes que puedas imaginar, incluyendo dos homenajes a los dos de las recreativas más populares de KONAMI: GUITAR FREAKS y DANCE! DANCE! REVOLUTION.



*La prueba de abajo reproduce fielmente los sinsabores de jugar a la versión **PLAYSTATION** de GUITAR FREAKS sin poseer el mando/guitarra de KONAMI. A la derecha, las mellizas Hambrunas dan buena cuenta de la tartera de **MAYERIZ**.*







*Marikato Mas, cuñado de uno de los programadores, es el protagonista de uno de los eventos de **BS2**. En él deberá digerir ocho kilos de chicles de bola (de a duro el «puñao»).*







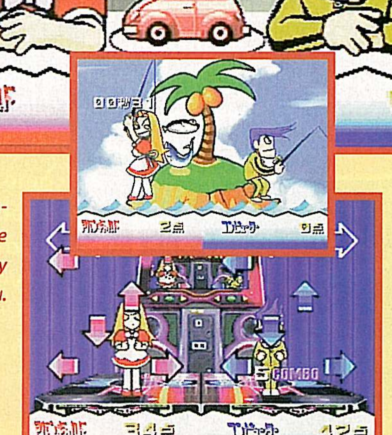
Justo un año después de la aparición de BISHIBASHI SPECIAL, en Septiembre del 99 KONAMI puso en circulación su secuela, que adapta y condensa otras dos recreativas de la casa, HYPER BISHIBASHI CHAMP y GACHAGACHAMP. La cifra de eventos aumenta (de 46 a 48), pero se elimina la opción

BISHIBASHI SPECIAL 2

de ***MULTITAP***, por lo que la totalidad de las pruebas es para dos jugadores simultáneos (ocho en modo Torneo). Aunque parezca difícil, BISHIBASHI SPECIAL 2 es superior a la primera entrega, y no sólo en el apartado gráfico. Los eventos son aún mas cómicos y surrealistas (impagable el homenaje a la prueba de Jabalina de TRACK & FIELD, con una boda como escenario y la novia como atleta) e incorporan dos adaptaciones de los hits recreativos GUITAR FREAKS y DANCE! DANCE! REVOLUTION. Tanto el primer BISHIBASHI como su secuela piden su comercialización en Europa. **NEMESIS**

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KONAMI



*Las mejores pruebas de **BISHIBASHI SPECIAL 2** son las protagonizadas por una pareja de fulanos, que llevan su competitividad hasta terrenos insospechados: pesca, combates de boxeo o duelos de GUITAR FREAKS y DANCE! DANCE! REVOLUTION.*





Con la loable intención de aliviar algo la carencia de títulos en *DC* para la pistola incluida con The House Of The Dead 2, SEGA acaba de poner a la venta en Japón, y a un precio irrisorio (2.800¥), la adaptación a *Dreamcast* de Virtua Cop 2. La idea era buena, pero el resultado es bastante inferior a lo que todos esperábamos.







Hubiera sido preferible que SEGA no hubiera incorporado mejora gráfica alguna respecto al juego de PC y hubiera versionado en su lugar la placa recreativa original.

Dreamcast

Aunque hay que tener presente que hablamos de un juego de serie barata, lo cierto es que SEGA debería haber trabajado bastante más en la adaptación de **Virtua Cop 2** a ***Dreamcast***. De hecho, tras jugar en profundidad y ver los títulos de crédito, uno cae en la cuenta de que este **Virtua Cop 2** no es la conversión directa de la recreativa, sino de la versión *PC*, creada a su vez a partir de la entrega ***Saturn***. **VC2** discurre en ***DC*** a 30 *fps* (exactamente a la mitad que la ***Coin-Op***), y en un vano intento de hacer más atractivos los gráficos, SEGA ha incorporado nuevas texturas, que en el caso de algunos enemigos, quedan de pena. Al otro lado de la balanza está el hecho de que no abundan los juegos para pistola en ***Dreamcast*** (creo recordar que sólo existe THOTD 2 y la secuela del infecto Death Crimson), y por lo menos **VC2** es divertido de jugar, aunque desaprovecha totalmente la máquina. **NEMESIS**

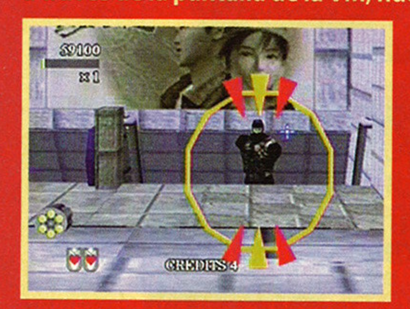


SUPER Information

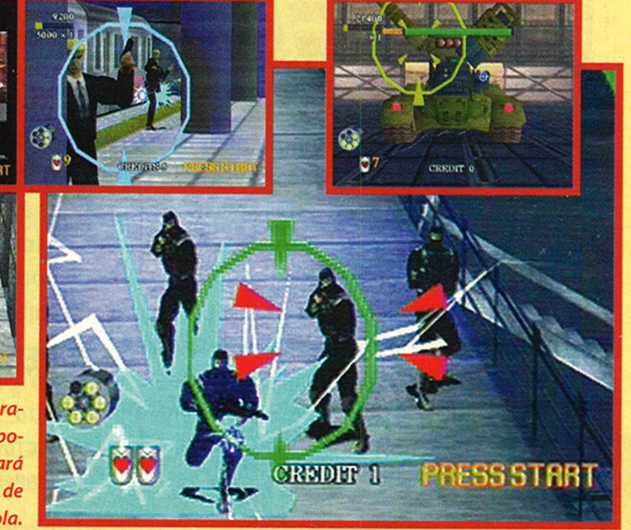
FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA

VIRTUA COP 2

Mejoras y curiosidades. Entre las innovaciones que ofrece este **VC2** de *DC*, el usuario puede encontrar desde aquellas mejoras heredadas de la versión *PC*, como el camino exclusivo en fase *Expert* o la posibilidad de elegir arma, hasta otras de nuevo cuño, como ver, en plena partida y a través de la pantalla de la VM, nuestro porcentaje de aciertos así como la energía que le queda al jefe de turno. La mano de **Yu Suzuki** se puede ver en algunas paredes de la ciudad, decoradas con posters del colosal Shen Mue.







*Aunque en líneas generales el resultado es algo pobre, **Virtua Cop 2** aliviará por lo menos el «mono» de juegos de pistola.*



EL EJÉRCITO DE PLÁSTICO...

¡¡TE RECLAMA!!

REAL COMBAT. PLASTIC MEN.™



ARMY MEN AIR ATTACK

ARMY MEN "IN SPACE"









PlayStation

PlayStation

Y PRÓXIMAMENTE...











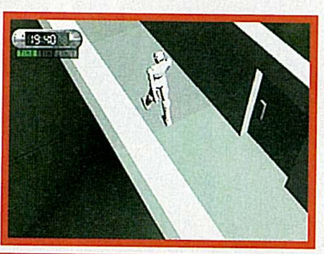
3DO™

Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es













En su primera aventura de temática adulta para *Dreamcast*, DATA EAST ha decidido continuar con el estilo visual y la peculiar mecánica que tan buenos resultados le dio con Doukoku Soshite. Revive... no es la continuación directa de aquel célebre título de *Saturn*, pero mantiene con él bastantes puntos en común, como la atmósfera de peligro y el erotismo latente.



Doukoku Soshite fue una de las mejores aventuras de tinte erótico-festivo del catálogo ***Saturn***, aunque de las más injugables para todo aquel que no dominase el idioma japonés. Es exactamente el mismo problema que presenta **Revive...**, una interesante aventura gráfica que, a pesar de no mostrar ni de lejos la brillantez técnica del resto de lanzamientos para ***DC***, se ha consolidado como uno de los títulos para la consola de SEGA más vendidos en **Japón**. Aunque, como en Doukoku Soshite, el juego de DATA EAST se controla mediante un puntero (en lugar de mediante indescifrables comandos en japonés, como en los Can Can Bunny), la posibilidad de examinar y interactuar con todos y cada uno de los elementos que se ven en pantalla (lo que ha sido bautizado por DATA EAST como *Direct Search Reaction System*), hace que descubrir la utilidad de algunos importantes objetos pueda llevar horas si desconoces el idioma nipón. Y por si

SUPER information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	DATA EAST
PROGRAMADOR	DATA EAST

REVIVE...



Entre las novedades que ofrece Revive... respecto a Doukoku Soshite está la espectacular intro de animación, donde se aprecia ya el poderío físico de las protagonistas.





Arriba Nao a punto de desfallecer bajo el efecto de uno de los legendarios «cuescos» cubateros de De Lucar. Gracias a la bombona de oxígeno podrá salvaguardar a sus pulmones de la nube tóxica, pero le será imposible impedir la caída del pelo. Ya sabéis, si oteáis en el horizonte a De Lucar poniéndose en pompa, huid lo más lejos posible.







Algunos de los puzzles del juego necesitan ser resueltos dentro de un límite de tiempo establecido, o de lo contrario serás fiambre.







*Al igual que en Doukoku Soshite, **Revive...** rezuma erotismo, gracias a sus chicas en posturas picantes... ¡cuidado con ese puntero!*



fuera poco, algunas situaciones deben resolverse dentro de un límite de tiempo (*Time Limited Traps System*) o de lo contrario morirás. A cambio de semejante entuerto, **Revive...** ofrece las consabidas estampas de féminas en posturas escabrosas, con una calidad gráfica bastante apreciable y en alta resolución, además de grandes dosis de suspense y misterio. Está claro que hay decenas de títulos más sorprendentes en cuanto a gráficos en ***DC***, pero **Revive...** no decepciona a quienes disfrutaron de Doukoku Soshite, ya que ofrece los mismos ingredientes más algunos interesantes añadidos. Como curiosidad, sólo me queda comentaros que el GD-ROM llegó a las tiendas en una caja doble, acompañado de un pequeño *CD-Drama* y tres acetatos ilustrados. **NEMESIS**

Doukoku Soshite



A pesar del tiempo transcurrido desde su comercialización, en Febrero de 1998, todavía hay usuarios enganchados a esta genial aventura gráfica para *Saturn*, cuyos gráficos y línea argumental se quedan a años luz de otros títulos de tinte erótico. Lo que DATA EAST definió como *Suspense Mysterious Sexual Adventure Shocking* es un aterrador compacto que sitúa al usuario en un aterrador caserón, con un psicópata pisándole los talones y con la misión de salvar a sus compañeras de colegio. Lástima que sea tan difícil de jugar debido al idioma.



La verdad es que importa poco desmayarse si al despertar uno puede presenciar estampas como la de arriba...



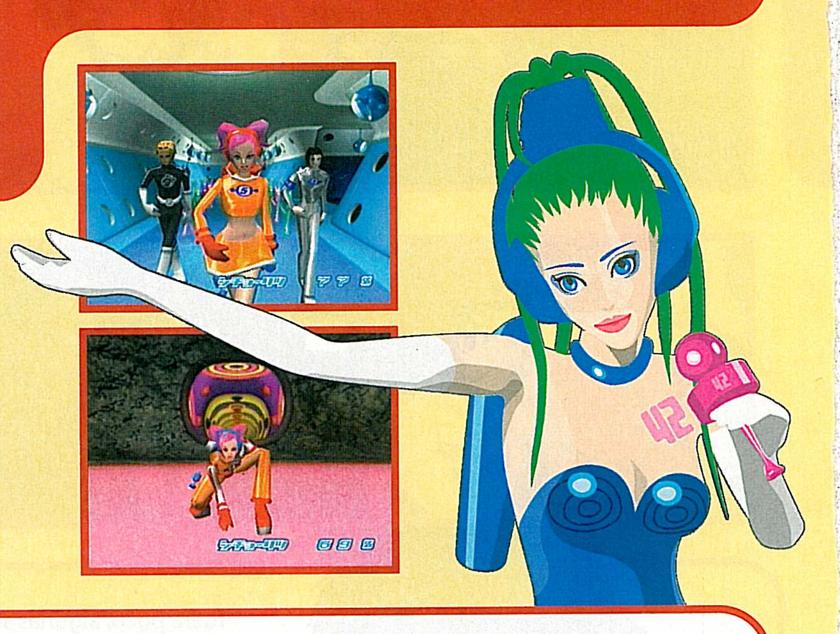


***Revive...** es el primer juego de temática adulta para **Dreamcast**. Aunque es algo picantón, es bastante más suave de lo que suelen ser las producciones de este tipo para otros sistemas, como **PC-98**, **Saturn** o **PC-FX**.*





Era extraño que, tras más de un año en el mercado nipón, DREAMCAST careciera de un título basado en la música o el baile. Para subsanar dicha falta, SEGA se ha sacado de la manga este divertido SPACE CHANNEL 5.







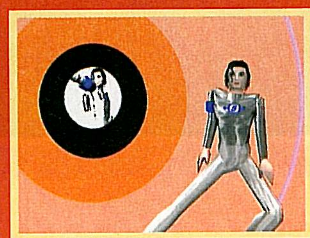
SPACE CHANNEL 5

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA

Con el primer DANCE DANCE REVOLUTION pisándole los talones, **SPACE CHANNEL 5** se convierte en el primer título de temática musical creado para Dreamcast. En el juego tomaremos el papel de Ulala, reportera del **SPACE CHANNEL 5**, cuya misión será liberar a la raza humana de las garras de los Moroliens, extraños alienígenas de aspecto similar a los teletubbies, pero con unos 30 kilos menos y el televisor en la cabeza en lugar de en el estómago. Para lograrlo, tendremos que imitar el extraño baile de dichos alienígenas (como si del famoso SIMON se tratase) los cuales se limitan a mover el cuerpo en las cuatro direcciones básicas posibles y a emitir un sonido semejante a «Chu!», que significará que debemos pulsar A o B, dependiendo de si tenemos que eliminar a un Morolien o rescatar a un humano. A medida que vayamos rescatando humanos, éstos se unirán al grupo liderado por Ulala y bailarán como ella o, si llevan un instrumento, añadirán más sonidos a la banda sonora del juego. Lo más llamativo de **SPACE CHANNEL 5** es la calidad de sus gráficos, ya que, aunque sus escenarios están compuestos por imágenes de vídeo al más puro estilo REBEL ASSAULT o GALAXIAN 3, los gráficos de Ulala, la hueste que la sigue y nuestros enemigos están perfectamente modelados en 3D y animados con técnicas de









Extras. Si somos lo suficientemente hábiles y tenemos bien desarrollado nuestro sentido del ritmo, seremos capaces de completar el juego tras unos cuantos intentos. Al finalizarlo, además de permitirnos seleccionar fase, tendremos acceso a un modo llamado *Character Profile*, en el que podremos ver a todos los personajes que hayamos salvado antes.

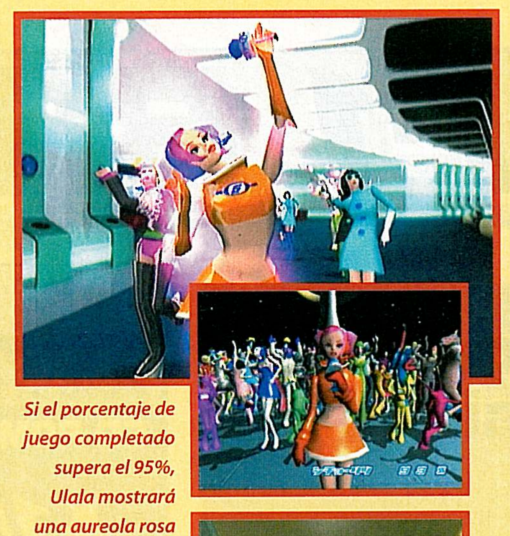









A la izquierda, Space Michael, Michael Jackson para los amigos, tras ser rescatado de las garras de los Moroliens. En la otra pantalla podéis ver a uno de los jefes: una presentadora robot enviada por Blank, el malo de turno.





Al rescatar a los humanos cautivos por los Moroliens, éstos se unirán a nuestro grupo y seguirán bailando tras Ulala.





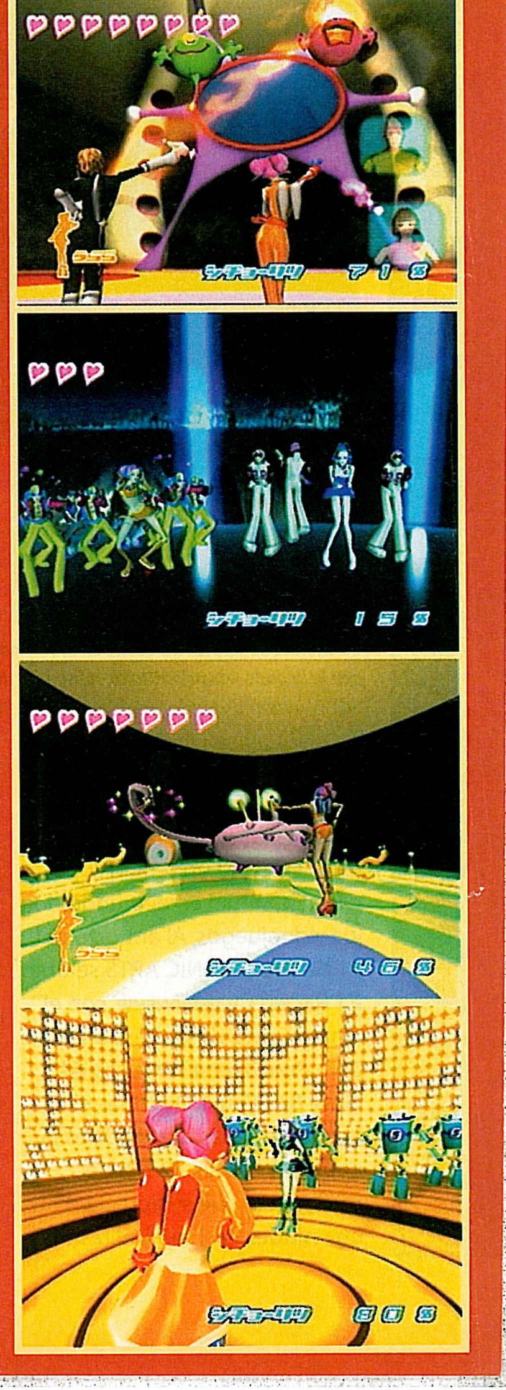




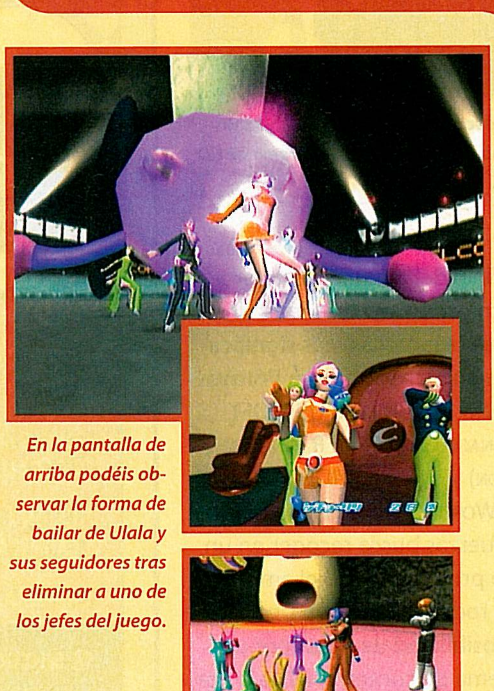
Si el porcentaje de juego completado supera el 95%, Ulala mostrará una aureola rosa como la que veis en pantalla.

Motion Capture de un modo realmente impresionante. En lo que a jugabilidad respecta, **Space Channel 5** no tiene nada que envidiar a títulos como Parappa The Rapper, ya que aunque su manejo resulta harto simple al principio, en pocos minutos comprobaremos que con tan sólo cuatro direcciones posibles y dos únicos ataques, se pueden crear patrones realmente complicados. Además, si somos capaces de acabarnos el juego, podremos seleccionar la fase en la que queramos jugar, la cual sufrirá algún que otro cambio de itinerario. Como curiosidad, cabe destacar la aparición en el juego de *Space Michael*, que es nada menos que el famosísimo *Michael Jackson*. **DOC**

Final Bosses. Estos son algunos de los jefes con los que nos encontraremos al final de cada una de las fases de **Space Channel 5**. Para eliminarlos, deberemos seguir las mismas pautas que con los enemigos normales: observar sus movimientos y repetirlos perfectamente al compás de la música.







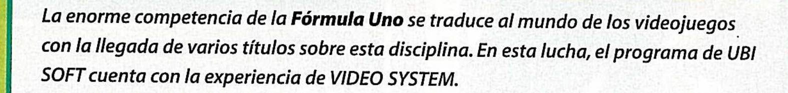
En la pantalla de arriba podéis observar la forma de bailar de Ulala y sus seguidores tras eliminar a uno de los jefes del juego.

SUPER NUEVO

F1 RACING CHAMPIONSHIP

PlayStation/N64/GB Color • Conducción

Un juego y tres versiones


La enorme competencia de la **Fórmula Uno** se traduce al mundo de los videojuegos con la llegada de varios títulos sobre esta disciplina. En esta lucha, el programa de UBI SOFT cuenta con la experiencia de VIDEO SYSTEM.

UBI SOFT
VIDEO SYSTEM
CD ROM
CHINA



Este año el inicio de la temporada de **Fórmula Uno** está teniendo un reflejo superior al habitual en el mundo de los videojuegos. Al anuncio del F1 de ELECTRONIC ARTS se une **F1 Racing Championship**, con el lanzamiento de las versiones para ***PlayStation*, *Nintendo 64*** y ***Game Boy Color***. De todas ellas, la que está más avanzada es la entrega para los 32 *bits* de SONY, en la que se aprecia, con una nitidez casi total, el resultado final del juego. En este programa unen sus esfuerzos dos de las compañías más significativas en el mundo de la **Fórmula Uno**. Por un lado UBI SOFT (Monaco Grand Prix Racing Simulation) y por otro VIDEO SYSTEM (F1 World Grand Prix). La unión de fuerzas busca recoger en un solo programa todo el ambiente que rodea la **Fórmula Uno**, con la posibilidad de optar por un sistema de control realista o por un enfoque más *arcade*. Para recrear el referido ambiente, se ha logrado la licencia de la **FIA** (hasta hace muy poco sólo concedida a la saga Formula 1 de PSYGNOSIS), lo que permite incluir las escuderías y pilotos reales de la temporada 99. Los circuitos también son una fiel reproducción de los reales, tanto en el trazado como en el reflejo del entorno, utilizando técnicas vanguardistas. El estilo de conducción varía considerablemente según la modalidad de juego elegida. Así, es posible reproducir a la perfección las características de un **Fórmula Uno**, determinando aspectos como el sistema de



El programa reproduce perfectamente la sensación de pilotar un Fórmula Uno.


Licencia de la FIFA



La licencia oficial de la FIA permite incluir datos reales sobre circuitos y escuderías. Estos datos están basados en la temporada 99, recogiendo a De la Rosa y Gené.



Diferentes perspectivas con las cámaras









La variedad de vistas permite seguir la carrera desde varias perspectivas diferentes. Junto a varias cámaras que ofrecen la parte posterior del coche desde diferentes planos, también se puede optar por sentir el mismo panorama visual que el propio piloto. Para ello se incluye una cámara en la cabina en la que los retrovisores nos permiten observar a los rivales situados por detrás. Para ver estos coches, en el resto de las cámaras se puede utilizar una vista posterior.





Las características técnicas de los vehículos pueden modificarse antes de iniciar una carrera. Una vez comenzadas, los boxes permiten reparar los desperfectos o repostar combustible.





La presentación arranca con una intro en la que se muestran imágenes de ordenador. La intro no es muy espectacular, pero hay que esperar a la versión final.

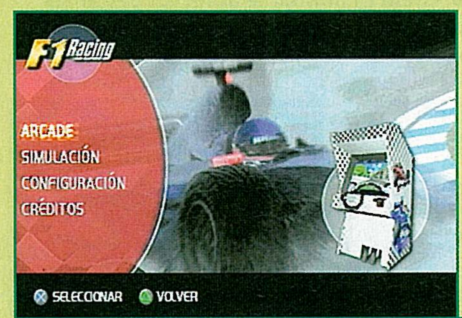


Durante las carreras se nos ofrece información de la marcha de la misma. Por otra parte, como es tradicional, no falta el modo de dos jugadores simultáneos.





Modos de Juego



Si queremos una perfecta reproducción de un Campeonato del Mundo podemos participar en las jornadas previas, en las que se decide la parrilla de salida.



Junto a los modos *arcade* y simulación se incluye una opción tutorial. En la misma se indica, mediante diferentes símbolos, el trazado óptimo en las curvas, así como los puntos en los que es conveniente frenar y acelerar.

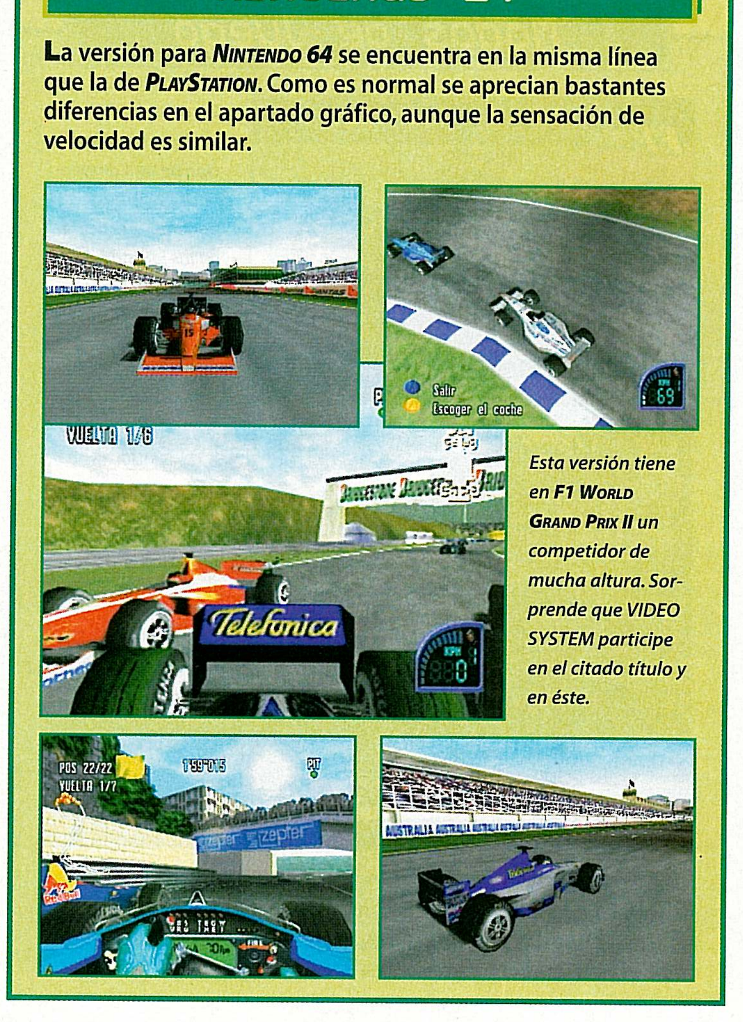
F1 RACING CHAMPIONSHIP



frenado, la caja de cambios, la suspensión o elementos aerodinámicos. Además, se incluye un modo tutorial, en el que se da una orientación sobre la mejor manera de comportarse en cada circuito. Ante la próxima llegada del programa de UBI SOFT y de los diferentes títulos basados en la **Fórmula Uno** que están por llegar, no hay ninguna duda de que los aficionados a esta disciplina tendrán un amplio catálogo en el que elegir. Además, parece que la **FIA** ha ampliado la concesión de licencias, con lo que la mayoría de ellos contarán con la magia que sólo proporcionan las grandes estrellas del «gran circo» de la **Fórmula Uno**. **CHIP & CE**

Nintendo 64

La versión para *Nintendo 64* se encuentra en la misma línea que la de *PlayStation*. Como es normal se aprecian bastantes diferencias en el apartado gráfico, aunque la sensación de velocidad es similar.



Esta versión tiene en F1 World Grand Prix II un competidor de mucha altura. Sorprende que VIDEO SYSTEM participe en el citado título y en éste.



La versión de *Game Boy Color* sorprende por los escenarios repletos de elementos. Además, incluye junto a la tradicional vista posterior otra desde la cabina del piloto.

Game Boy Color


BULLFROG
PRODUCTIONS LTD
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD
PlayStation
Tú lo construyes... tú lo disfrutas.
Construye montañas rusas, torbellinos locos y dinosaurios elásticos,
fácilmente desde tu PlayStation.
© 2000 Electronic Arts Inc. ThemePark, Bullfrog y el logo de Bullfrog son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc en EE.UU y/o otros países. Todos los derechos reservados. Bullfrog Productions Ltd. es una empresa de Electronic Arts ™ Inc.
theme PARK WORLD
BULLFROG
PlayStation
www.electronicarts.es
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1ª 28037 Madrid España
Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
www.themeparkworld.com

DEAD OR ALIVE 2

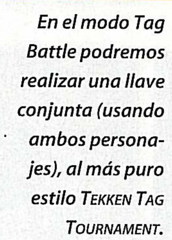
Después de más de un año y medio de espera, la secuela de DEAD OR ALIVE, uno de los pocos títulos que pudo compararse con el gran TEKKEN 3 en PLAYSTATION y que convirtió a SATURN en un auténtico MODEL 2 con su perfecta conversión, se encuentra a punto de llegar al mercado español de la mano de ACCLAIM.

Con el primer Dead Or Alive, TECMO sorprendió a propios y extraños con un título de lucha en 3D que, aprovechando el ***Model 2*** de SEGA como nadie lo había hecho antes, se convirtió en uno de los *beat'em-up* de culto, junto a títulos de sagas tan emblemáticas como Virtua Fighter o Tekken. Con esta nueva entrega, TECMO ha logrado superar con creces todos los aspectos del primer DOA, potenciando tremendamente el pulcro *engine* gráfico del primero y mejorando el característico sistema de lucha de un modo impresionante. El motor gráfico utilizado por TECMO resulta equiparable en calidad al de títulos como Soul Calibur, aunque, si bien es cierto que los personajes no poseen el extremo detalle de los del título de NAMCO, en **DOA2** podremos asistir a las escenas cinemáticas (sin vídeo) más impresionantes de la corta historia de los 128 *bits*. Sumado a esto, **DOA2** posee unos escenarios de una calidad plástica nunca vista (ni en Soul Calibur), los cuales poseen varias alturas a las que podremos acceder (por ejemplo, si lanzamos al oponente contra un balcón de madera, éste se romperá y el personaje caerá unos 20 metros más abajo, con la consiguiente secuencia en tiempo real, mostrando cómo









En el modo Tag Battle podremos realizar una llave conjunta (usando ambos personajes), al más puro estilo Tekken Tag Tournament.



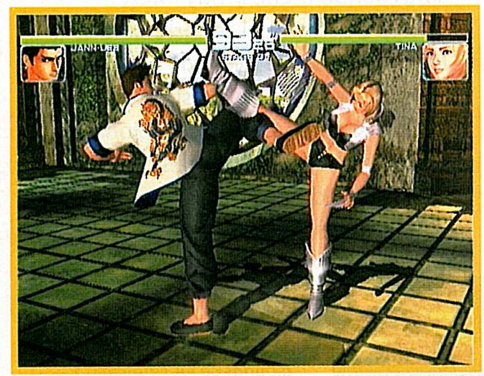
*El personaje que véis arriba, Tengu, es el Final Boss de **Dead Or Alive 2** y, como podéis imaginar, no se puede seleccionar desde el principio.*

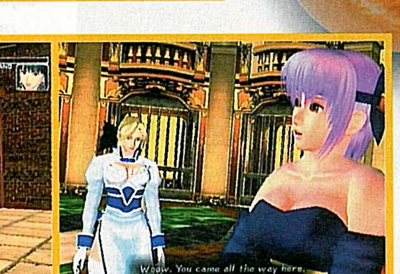


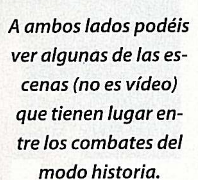
- FORMATO ● GD-ROM
- GENERO ● BEAT'EM-UP 3D
- COMPAÑIA ● ACCLAIM
- PROGRAMADOR ● TECMO
- PAIS ● JAPON







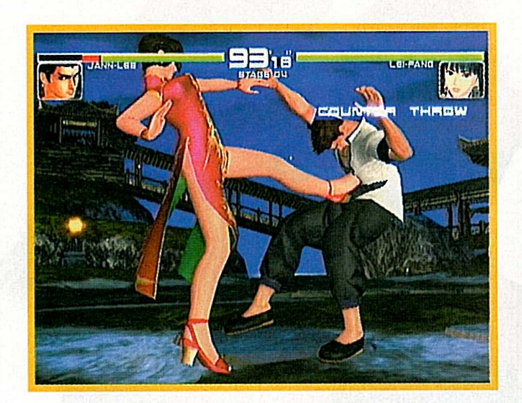




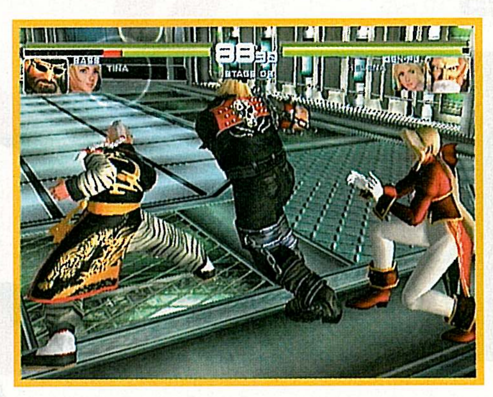
A ambos lados podéis ver algunas de las escenas (no es vídeo) que tienen lugar entre los combates del modo historia.



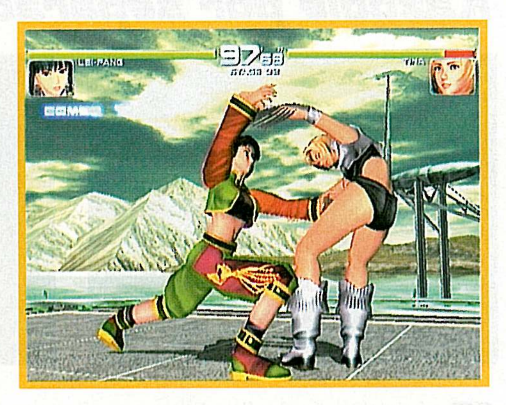




En su segunda parte se han añadido una gran cantidad de movimientos nuevos, potenciando su jugabilidad al máximo.



La calidad gráfica de los escenarios de **Dead Or Alive 2** supera, incluso, al festín visual que supuso el reciente Soul Calibur.





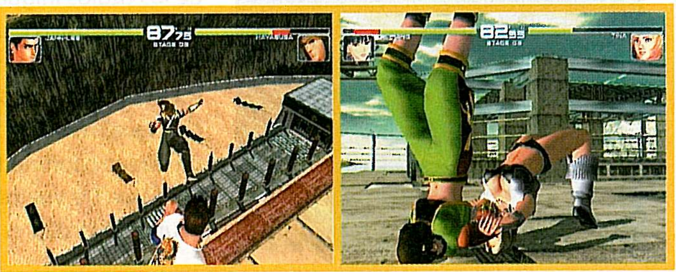
bajamos a por él). Si el apartado gráfico de **DOA2** es impresionante, más lo es su jugabilidad, ya que el peculiar sistema de juego del primero ha sido potenciado complicando (en próximos números entraremos en detalles) el movimiento de agarrar el golpe del oponente (con la consiguiente reducción de humillaciones frente a los novatos «machaca-botones») e incluyendo una gran cantidad de movimientos nuevos. Otro de los puntos fuertes es el modo *Tag*, el cual nos permitirá, en un combate de 2 contra 2, realizar llaves conjuntas al estilo TTT o cambiar de personaje varias veces dentro de un *combo* (que es realmente impresionante). En próximos números analizaremos a fondo esta joya que podremos disfrutar aquí gracias a ACCLAIM. **DOC**







A la izquierda, Jann lanza a Hayabusa al vacío de un golpe. A la derecha, Jann se dispone a saltar a por su oponente.



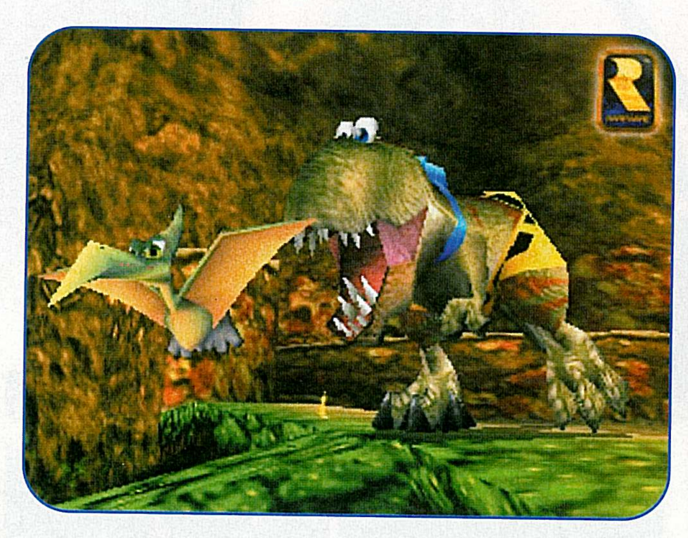
SUPER NUEVO

BANJO-TOOIE

NINTENDO
Rare
512 MEGAS REINO UNIDO

BANJO-TOOIE™

Kazooie por fin se independiza

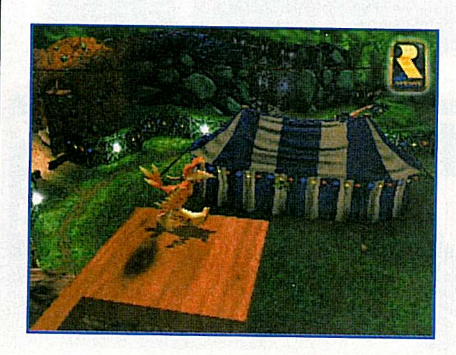


Una de las novedades de Banjo-Tooie es la de ver a Kazooie por separado





Casi sin tiempo de digerir una aventura de dimensiones descomunales como DONKEY KONG 64, RARE ultima lo que promete ser su gran obra maestra, **BANJO-TOOIE**, cuya fecha de lanzamiento se sitúa en torno a los meses veraniegos (a **España** llegará algo más tarde). Y es que, pese a la irregular trayectoria de ***NINTENDO 64***, esta consola se ha consolidado como el sistema que más y mejores plataformas 3D ha alojado. No hay más que recordar otras maravillas como MARIO 64 o la mismísima primera parte del juego que nos ocupa, BANJO KAZOOIE, sin olvidarnos de otros excelentes títulos como RAYMAN 2 o el ya comentado DONKEY KONG 64. También THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME, aunque éste dentro de otro género, es otro de los títulos inigualables, exclusivo para ***NINTENDO 64***, con un soberbio entorno 3D, del que igualmente se ultima un nuevo capítulo títulado MAJORA'S MASK. De vuelta a lo que nos ocupa, la verdad es que las innovaciones que **BANJO-TOOIE** presentará son, cuando menos, muy interesantes. De hecho, el soporte para el *Expansion Pak* de ***NINTENDO 64*** estará disponible, como ya lo estuvo con DONKEY KONG 64, para proporcionar gráficos a 640 x 480 píxeles de resolución, logrando el consiguiente aumento de detalle (en un juego,





La espectacularidad de algunas de las situaciones rozarán lo asombroso. Fijaos sino en el «simpático» Tiranosaurio que aparece en el extremo de la página.



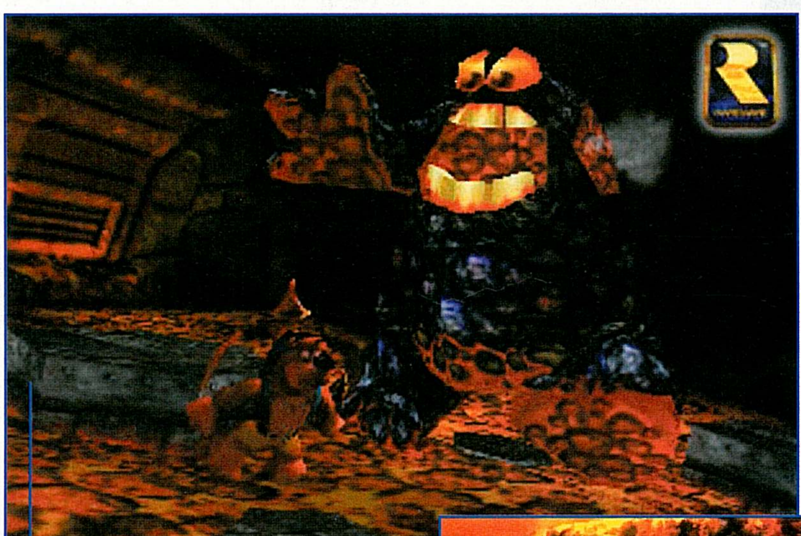


Multijugador

Aún no se sabe nada acerca de cómo serán, pero BANJO-TOOIE incluirá un gran número de pequeños juegos pensados para cuatro jugadores simultáneos.











*Si BANJO KAZOOIE ya resultaba bonito con sus gráficos en baja resolución, qué se podrá esperar de **BANJO-TOOIE**, que con la ayuda del Expansion Pak presentará espectaculares escenarios en alta resolución.*

además, bonito como pocos). Los ocho nuevo mundos que presentará esta segunda entrega de la saga servirán como campo de pruebas para los numerosos movimientos nuevos que tanto Banjo como Kazooie aprenderán. De hecho, en ocasiones ya no será necesario que ambos avancen juntos, puesto que podrán actuar por separado. En cualquier caso, la mayor novedad en cuanto a personajes es la integración de Mumbo (el brujo) como personaje controlable, lo que dotará a la aventura de un interés aún mayor. Habrá infinidad de innovaciones técnicas, así como el refinamiento de aspectos algo comprometidos en BANJO KAZOOIE como el movimiento de la cámara y mucho más.. **J. C. MAYERICK**



*Un viejo conocido como Mumbo se incorporará como personaje activo en **BANJO-TOOIE**. Sin duda una excelente noticia.*

ROAD RASH

Porrazos a «toda leche» y en cueros

Electronic Arts

Electronic Arts

CD ROM

EE.UU.

ROAD RASH JAILBREAK

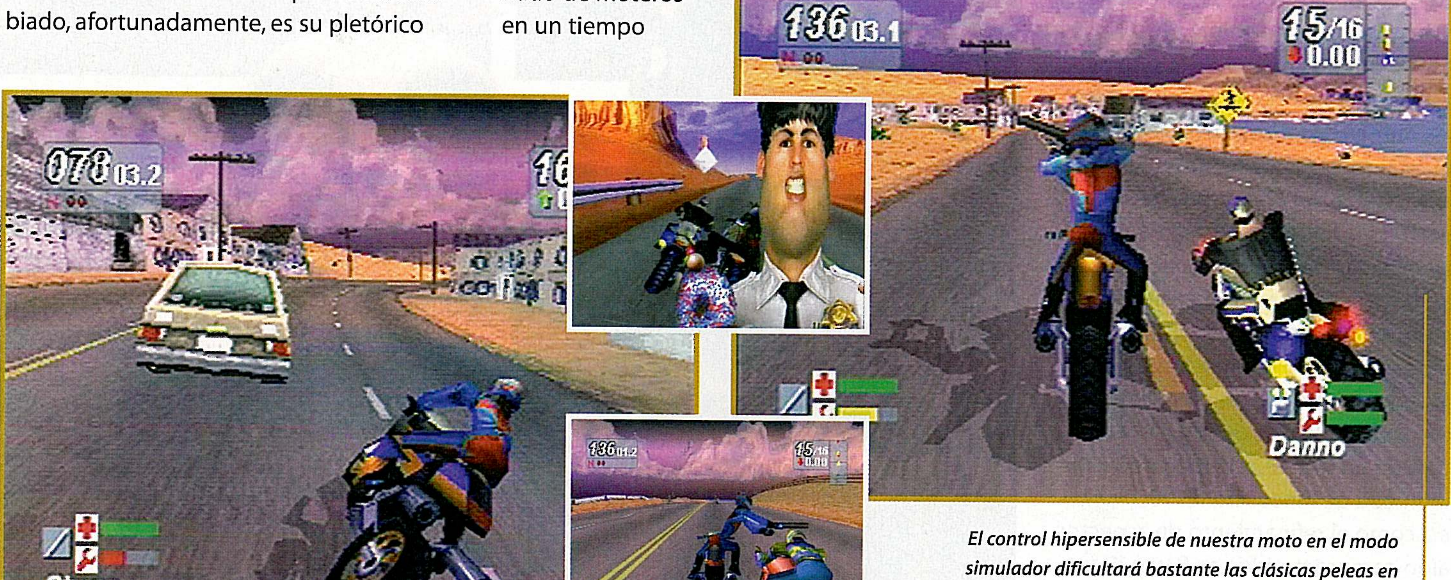
© 2000 Electronic Arts. All rights reserved.

Haciendo honor a esta gran saga de ELECTRONIC ARTS, esta alucinante entrega atesora toda la velocidad y la garra de los ROAD RASH.

Como todo buen macarra motorizado que se precie, en cada gran salto nuestro motero hará los típicos gestos de los yankees. El premio al hortera de cuero no ha quedado desierto.



Para muchos de los que seguimos esta salvaje saga de los moteros locos de ELECTRONIC ARTS, la llegada de un nuevo ROAD RASH es siempre una gran noticia y la seguridad de que vamos a pasarlo de auténtico «vicio». Aunque **ROAD RASH JAILBREAK** para ***PLAYSTATION*** mantiene buena parte de lo que ya vimos en materia gráfica en ROAD RASH 3D, la última entrega para esta consola, también hallaréis unos importantes retoques que afectan sobre todo a la conformación de los escenarios y al detalle de las motos. Lo que no ha cambiado, afortunadamente, es su pletórico grado de acción y de intensidad de sus trepidantes carreras, aunque sí hay innovaciones en los modos y estructura del juego que potencian aún más su jugabilidad. En esta nueva entrega nuestro papel tradicional de maleante motorizado ya no será el único rol que podremos adoptar. En **ROAD RASH JAILBREAK** será posible vivir la acción desde el lado de la ley y el orden convirtiéndonos en un patrullero obligado a capturar a un número determinado de moteros en un tiempo record. Aunque pueda parecer un simple cambio de perspectiva, lo cierto es que este nuevo reto resulta aún más emocionante y mucho más complicado que el modo normal. Si en este juego funciona a la perfección aquello de «Todos contra uno», cuando uno viste el uniforme de policía esa expresión cobra una nueva dimensión. Más «carnaza», si cabe, encontraréis en su remozado modo *multiplayer*



El control hipersensible de nuestra moto en el modo simulador dificultará bastante las clásicas peleas en carrera. Al principio, no será nada extraño que salgamos mal parados en buena parte de las confrontaciones.

JAILBREAK



con importantes novedades estructurales y opción para cinco jugadores simultáneos con *multitap* que promete descargas de adrenalina absolutamente históricas. Como estamos ante una *beta* y ya tenemos la triste experiencia de los favorables cambios de última hora operados en Road Rash 3D, esperaremos hasta una versión más avanzada para hablar más a fondo de **Road Rash Jailbreak.** De momento, sólo podemos deciros que nos han encantado sus novedades. **DE LUCAR**

Cada nivel consta de 9 carreras y para clasificarte deberás llegar entre los tres primeros. En la última hay que eliminar a alguien en concreto.

Multijugador







Es la parte del juego en la que más cambios encontraréis. Con nuevas opciones y modos, podréis descubrir como resulta esta aventura pilotando un sidecar. Uno de los jugadores pilota y golpea y el otro se dedica a jornada completa a repartir mamporros. El pilotaje es más difícil.





Una de las novedades de esta entrega nos permitirá pasarnos al bando de la Ley. La moto es muy buena, pero la dificultad es bastante mayor.





Road Rash Jailbreak supera a su antecesor donde parecía imposible: en la jugabilidad







Los nitros irán aumentando a medida que ganemos carreras. Las motos más avanzadas, las que recibiremos al acabar cada nivel con éxito, tienen cada vez una reserva mayor de nitros.

SOUL REAVER

Mientras EIDOS continúa viviendo a la sombra de su archifamosa saga TOMB RAIDER, algunos nos decantamos por otros títulos de esta compañía, que por calidad, y no por nombre, podrían competir perfectamente con la escultural Lara Croft. Este es el caso de SOUL REAVER, una magnífica producción de CRYSTAL DYNAMICS que tras su éxito en PSX ya tiene su versión para DREAMCAST.

SOUL REAVER es uno de esos juegos a los que terminas cogiéndoles cariño, y todo porque sus creadores se lo han ganado a pulso realizando un trabajo digno de elogio. El magnífico acabado de sus gráficos, con sólidos edificios de proporciones gigantescas e impresionantes escenarios a cielo abierto, se ensambla en perfecta armonía con el sólido argumento para ofrecernos una aventura épica. El principio de la historia de SOUL REAVER enlaza con el final de BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN, el primer capítulo de la saga. Raziel ha sido recompensado con la muerte por evolucionar antes que su Señor (ha sido el primero en tener alas de todos los vampiros) y termina agonizando en el pozo de las almas. Cuando finalmente despierta, en un mundo irreal y fantasmagórico, es alentado por un ser superior a vengarse de Kain y restaurar el equilibrio de los Pilares de Nosgoth. Entonces Raziel comienza su aventura y nosotros tomamos control del personaje. Primero asistiremos a un pequeño «cursillo» de supervivencia donde nos serán explicados detalladamente las habilidades primarias de Raziel (más adelante seremos recompensados con nuevos poderes). Y también en este prólogo aprenderemos que el protagonista puede desenvolverse entre el plano material y astral casi a su antojo (Raziel deberá contar con toda su energía para regresar al mundo de los vivos) y que ésta será una de sus principales bazas para explorar a fondo las tierras de Nosgoth. Es alucinante comprobar cómo puede cambiar el aspecto de un escenario dependiendo de a qué lado nos en-







El sistema de combates permite encarar a los oponentes pulsando sólo un botón para no perder nunca el punto de referencia al que dirigir nuestros golpes.





Con L y R pulsados al mismo tiempo, tendremos la oportunidad de contemplar tranquilamente los grandiosos paisajes recreados por Crystal Dynamics en SR.





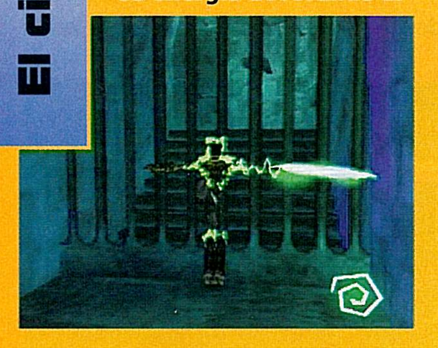


Cuando Raziel derrota a Kain, en el primer encuentro del juego, conseguirá su posesión más preciada: la segadora de almas. Con esta espada, será un enemigo invencible.



El ciclo eterno

Raziel está condenado a vivir eternamente. Sólo su cuerpo físico caerá en las garras de la muerte, y entonces su espíritu regresará a un plano astral de existencia. Allí podrá recobrar toda su energía devorando almas para encarnarse de nuevo en un ser humano. De esta forma, su venganza contra Kain no habrá forma de pararla, ya que tan sólo dependerá de vuestra paciencia para guiar a Raziel hasta el final.







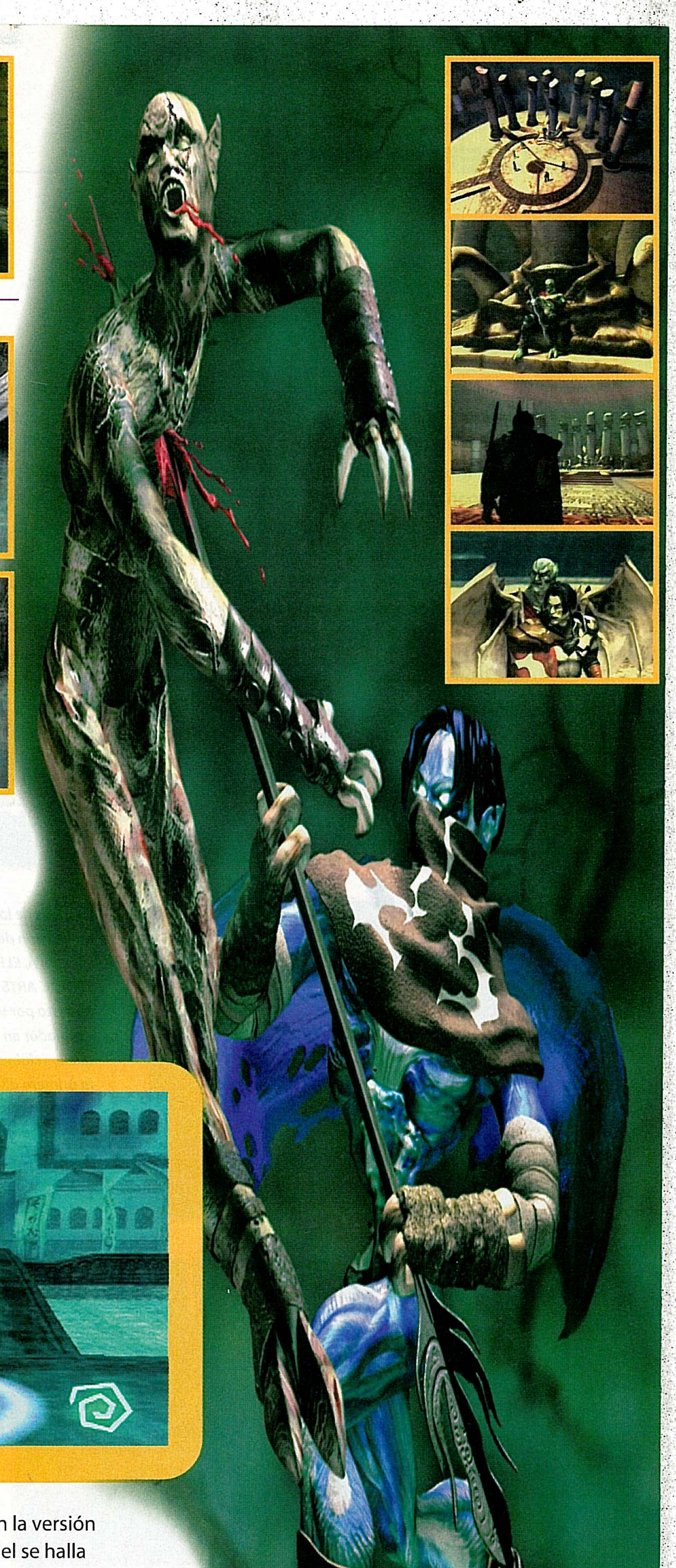


ESBIRROS DE KAIN *El que fuera señor de Raziel ha mandado órdenes a sus seguidores más poderosos para que detengan a Raziel. La mayoría fueron en otra época cazadores de vampiros y ahora, como bebedores de sangre, ven como sus cuerpos han mutado de una forma horrible.*





contremos. Los que ya conozcan la versión para *PlayStation* saben que Raziel se halla frente a una ardua y laboriosa tarea, pero ¿quién se resiste a darse un garbeo por la entrega para *Dreamcast*, donde **Soul Reaver** alcanza su máximo esplendor gráfico? Por el momento os dejamos con este pequeño y sustancioso anticipo hasta que llegue la inevitable *review* del juego en próximos números de la revista. **R. DREAMER**



PRIMERA

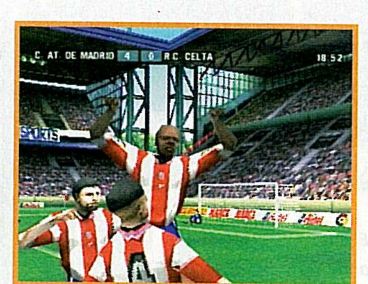
ELECT. ARTS
Electronic Arts
CD ROM
REINO UNIDO



La Liga de las estrellas

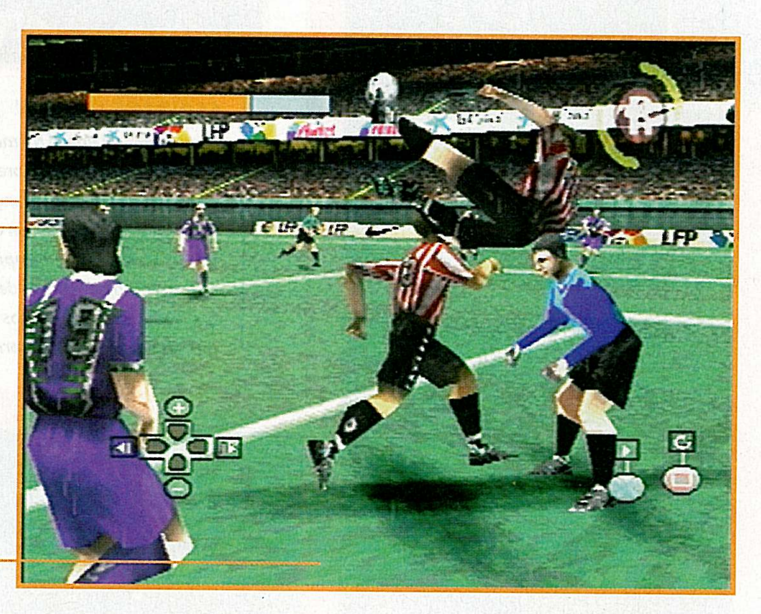
Hasta ahora sólo los usuarios de *PC* han podido contar con un título dedicado de forma íntegra a la liga de fútbol española. ELECTRONIC ARTS, creadora de la saga FIFA, es la primera en apostar por la denominada «liga de las estrellas» dentro del mundo de las consolas. Para ello cuenta con la licencia oficial de la **Liga de Fútbol Profesional** (**LFP**), lo que permite realizar una perfecta reproducción de los uniformes de los distintos equipos (tanto la primera como la segunda equipación) incluyendo los patrocinadores de cada uno de los clubes. En la campaña publicitaria la compañía norteamericana tampoco ha recortado esfuerzos, contando con la imagen de las principales figuras de nuestro fútbol. Así, en la carátula del juego puede verse la imagen de **Claudio López**, **Alfonso**, **Raúl**, **Hasselbaink** y **Rivaldo**, cinco de los jugadores más representativos de la liga española. Junto a estos jugadores están presentes los restantes componentes de los clubes de primera división y, dentro de los posibles fichajes, algunos nombres famosos que no militan en nuestra liga. Sin embargo, estos aspectos no serían un aliciente si tenemos en cuenta que en la

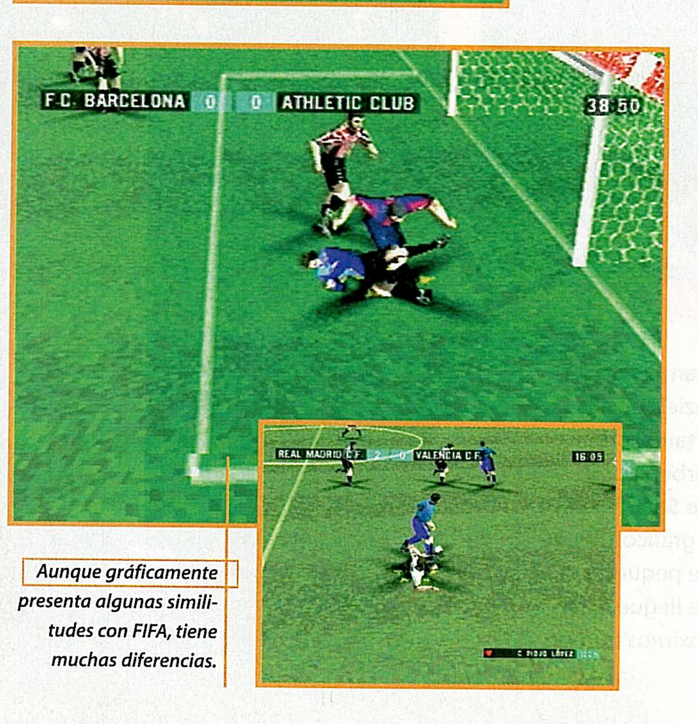






Después de la última versión de la saga FIFA, ELECTRONIC ARTS apuesta por un simulador en el que los clubes de la primera división española son los únicos protagonistas del programa.







Aunque gráficamente presenta algunas similitudes con FIFA, tiene muchas diferencias.

El primer simulador para consola basado en la liga española

Licencia Oficial

El programa cuenta con la licencia de la **Liga de Fútbol Profesional** (**LFP**), lo que permite incluir los equipos de la primera división española. Tanto los uniformes como los escudos son los oficiales.

DIVISION STARS

Estrellas

Después de cada partido se obtienen una serie de estrellas en función de parámetros como la deportividad o los goles. Estas estrellas sirven para mejorar las características técnicas de los jugadores de cada plantilla, así como para buscar refuerzos en el mercado de fichajes.





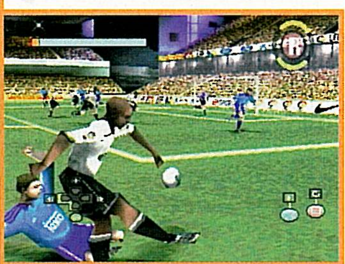


*Tras ser los comentaristas de los últimos simuladores de fútbol de ELECTRONIC ARTS, se ha sustituido a **Manolo Lama** y **Paco González** por **Javier La Laguna** y **Julio Maldonado**. Todo queda en casa, ya que también son miembros de la **Cadena SER**.*

Repeticiones

Una de las características de las últimas entregas de la saga FIFA ha sido la inclusión de unas magníficas repeticiones. En el nuevo programa de ELECTRONIC ARTS también están presentes, aunque se reduce el tiempo de éstas.









*INTRO En la intro se ofrecen imágenes de nuestra liga, en la que pueden verse, en un trepidante montaje, a jugadores como **Roberto Carlos, Molina, Guerrero** o **Etxeberría**.*

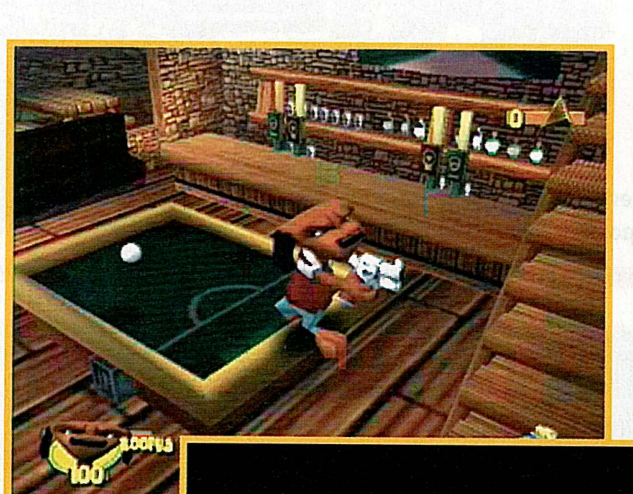
última versión de la saga FIFA ya se incluyen todos los equipos de la liga española y además cuenta con la presencia de otras ligas y de selecciones nacionales. Por este motivo se ha buscado la incorporación de novedades en dos aspectos: el sistema de control de los jugadores y la gestión técnica del equipo. En cuanto al control de los jugadores destaca la incorporación de varias barras de energía que nos permiten controlar aspectos como la velocidad de los jugadores o la potencia, tanto de tiros (como es habitual) como de algunos pases. Si a ello le unimos algunos retoques gráficos con respecto a la última entrega de FIFA, nos encontramos con bastantes diferencias en el control sobre el terreno de juego. Por lo que respecta a la gestión técnica, es posible mejorar las características de nuestros jugadores o hacer fichajes mediante las estrellas conseguidas a través de los partidos disputados. Por último señalar que la pareja **Lama-González** ha sido sustituida por los también periodistas de la **SER Javier La Laguna** y **Julio Maldonado** (más conocido como «Maldini»). **CHIP&CE**

FUR FIGHTERS

Aunque por su aspecto casi de dibujos animados pueda pareceros el típico juego para los más pequeños de la casa, FUR FIGHTERS para DREAMCAST será un título que entusiasmará a los aficionados a los juegos de acción a base de disparos. Aún faltan unos meses para que llegue a ESPAÑA, seguramente saldrá en verano, pero no hemos podido evitar ofreceros un adelanto de esta genialidad.

Si hacéis un poco de memoria y retrocedéis en el tiempo hasta el mes de Septiembre del 99, después de nuestra visita al pasado **ECTS**, os contábamos que había dos juegos que nos habían llamado poderosamente la atención: uno era ISS PRO EVOLUTION de ***PLAYSTATION*** y el otro era este alucinante **FUR FIGHTERS**. En aquellos días este juego, por entonces conocido como FURBALLS, era sólo una declaración de intenciones en la que sólo se podían apreciar la belleza de algunos de sus escenarios y la tremenda simpatía de sus personajes. **FUR FIGHTERS**, eso sí, nos pareció una impresionante película de dibujos animados en la que el jugador iba a tener mucha, mucha acción a base de disparo y un desarrollo con un planteamiento similar al de BANJO KAZOOIE, en el que cada personaje tiene una determinada facultad. Interactuando con cada uno de los seis personajes, nadando con éste o dando grandes saltos con aquél, deberemos ir resolviendo las papeletas planteadas por las distintas dificultades físicas de cada escenario. Recoger *items* y objetos, rescatar niños, resolver puzzles, superar algunas pruebas de habilidad y disparar como «Rambos» a los cientos de malos de cada nivel, serán nuestras principales tareas en este mastodóntico y divertidísimo







Como era de esperar, en este juego también tendréis que enfrentaros a unos impresionantes y gigantescos jefes finales.



Este es uno de los mocetones que deberemos rescatar en cada nivel de FUR FIGHTERS. Encontrarlos será un verdadero trabajo de chinos.

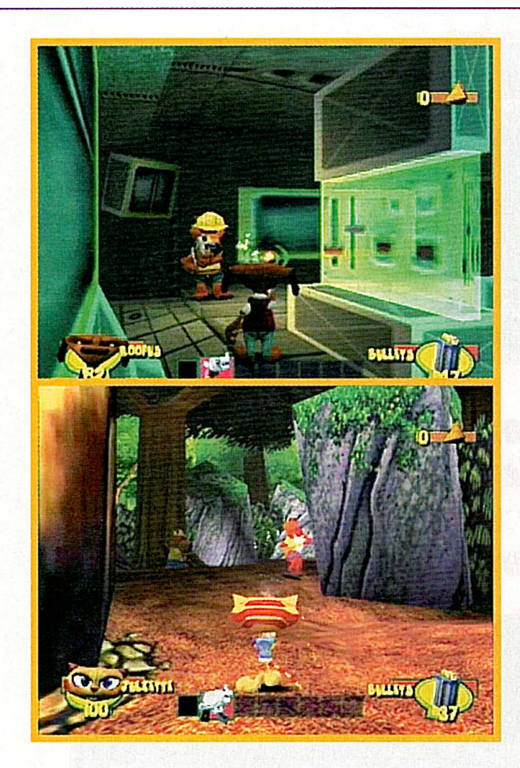


ficha técnica

- FORMATO • GD ROM
- GENERO • ARCADE
- COMPAÑIA • ACCLAIM
- PROGRAMADOR • BIZARRE
- PAIS • REINO UNIDO







Fur Fighters en su modo individual. Mucho más intenso y emocionante se presenta, si cabe, su trepidante modo multijugador a pantalla partida. Con el alucinante y espectacular diseño de sus escenarios, las particularísimas características de los personajes y el sencillo y supermanejable sistema de control, esta modalidad promete ser la opción más excitante, salvaje y movida de todo el juego. En nuestro próximo número, y tras la visita de **R. Dreamer** al cuartel de ACCLAIM en **Londres**, os contaremos con más detalle todas las bondades de la que puede ser la gran sorpresa jugable para este año en la poderosa ***Dreamcast***. **DE LUCAR**



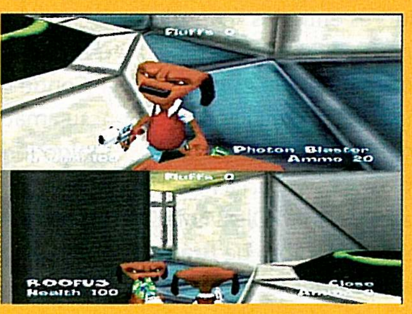
En esta pantalla podéis ver a uno de los personajes utilizando una de sus habilidades especiales. En este caso, con este bichejo, muy parecido a Gonzo de los Teleñecos, podremos bucear durante el tiempo que queramos.



Multijugador

Aunque en esta versión *beta* apenas hemos podido ver este modo (muchos niveles aparecían sin texturas o se colgaban a las primeras de cambio), el modo para varios jugadores simultáneos a pantalla partida promete fuertes emociones. Cuenta con sus propios escenarios y el diseño de los mismos parece que será mucho más enrevesado que en el modo individual. Varias alturas, cientos de accesos y puertas, multitud de armas e *items* y con unas dimensiones realmente considerables, son algunas de sus principales características.









DRACULA

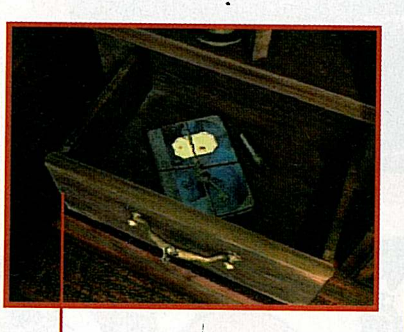
VIRGIN
Microids
2CD ROM
Francia

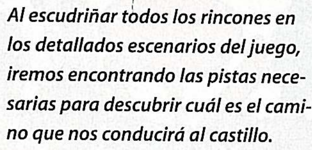


Terror en los Cárpatos

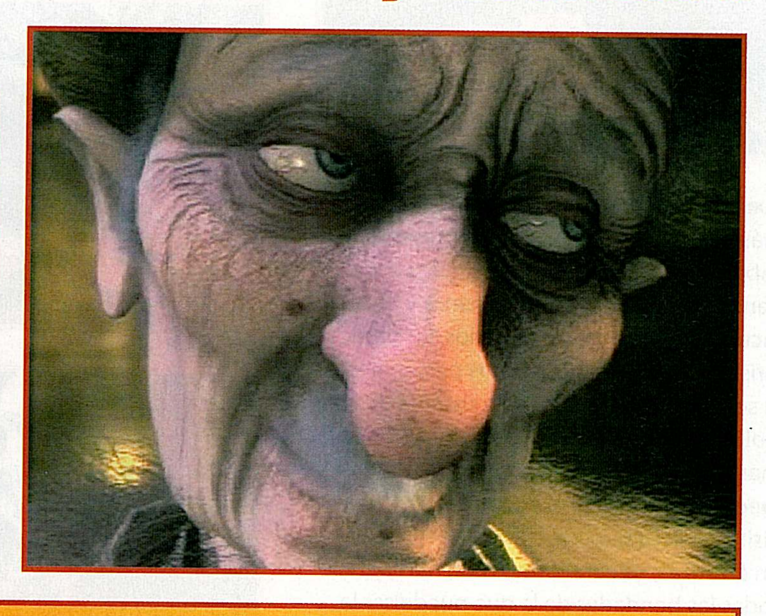
Las aventuras no suelen tener un gran número de seguidores entre los «consoleros», pero en DRACULA hemos encontrado uno de esos títulos que aporta frescura al género y que, por supuesto, merecía ser adaptado a consola. La historia recreada por MICROIDS enlaza con el final del libro de **Bram Stoker**. Después de su épica lucha contra el conde vampiro, Johnathan Harker regresa a Londres y encuentra que su prometida ha regresado a los Cárpatos guiada por un extraño deseo. Conmovido por la noticia, el joven no duda un instante en viajar hacia el castillo del Conde Drácula para encontrar a su amada antes de que suceda algo terrible. Cuando Harker llega a una posada cerca del paso del Bosgo, tomamos control del personaje. La acción transcurre con una vista en primera persona y sólo podremos recorrer caminos predeterminados, aunque con la salvedad de que será posible girar la cámara 360º, gracias a un elaborado sistema que ya utilizó la compañía en AMERZONE. Además de la detallada representación gráfica, los efectos sonoros y la música consiguen una ambientación perfecta del juego. R. DREAMER

Microids recrea con maestría el halo de misterio que hizo famosa la obra de Bram Stoker en una genial aventura






Al escudriñar todos los rincones en los detallados escenarios del juego, iremos encontrando las pistas necesarias para descubrir cuál es el camino que nos conducirá al castillo.





Imágenes divinas

*Sin lugar a dudas, el aspecto más destacado de DRACULA son las impresionantes secuencias de vídeo que no pierden un ápice de calidad respecto a la versión original de **PC**. Además de servir para darnos pistas y escenificar los momentos más interesantes de la aventura, se convertirán en una recompensa para todos.*




MARIO PARTY 2

NINTENDO
Hudson Soft.
256 Megas
Japón







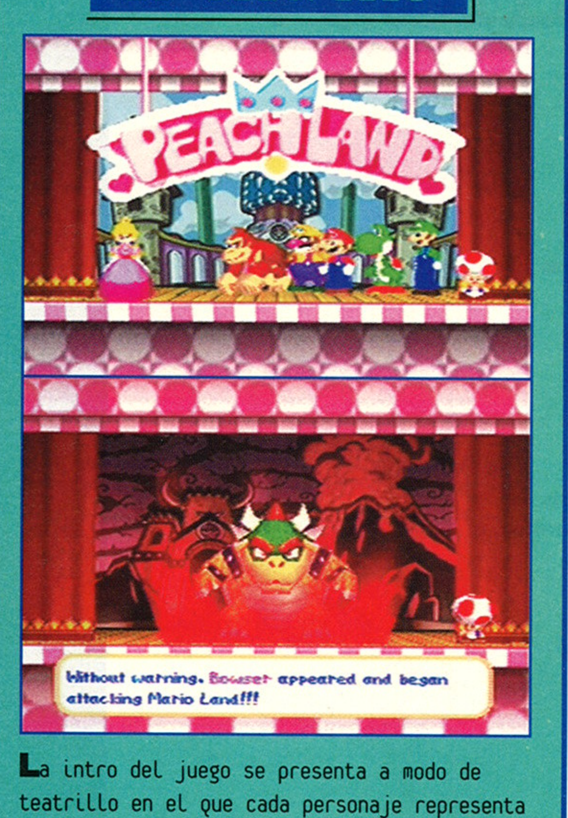
El jugador puede seleccionar a uno de los seis personajes que se enumeran a continuación: Mario, Luigi, Donkey Kong, la Princesa Peach, Wario y Yoshi. Bowser, por desgracia, se dedicará a hacernos la puñeta.





El teatrillo

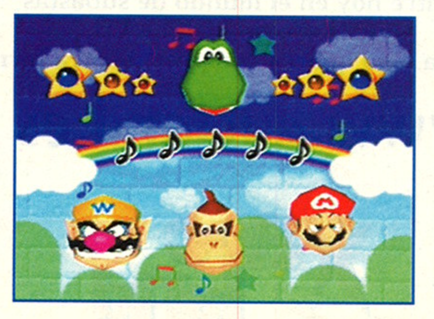




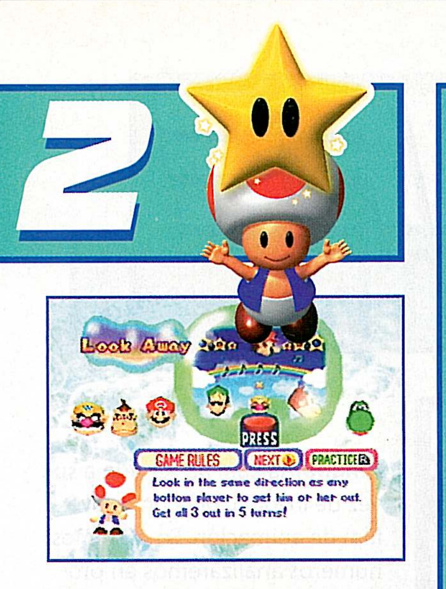
La intro del juego se presenta a modo de teatrillo en el que cada personaje representa su verdadero papel en la aventura.

Que la fiesta no decaiga

Parece que la fórmula puesta en marcha por HUDSON con el primer **Mario Party**, ha logrado los efectos deseados. No hay más que ver sino el especial interés que han puesto en confeccionar esta segunda entrega, **Mario Party 2**, que se presenta como una simple continuación en la que no se ha pretendido, de ninguna manera, reinventar la fórmula mágica. En pocas palabras: se ha rediseñado cada uno de los mini-juegos y, eso sí, se han incluido pequeños elementos que dotan al juego de una variedad aún mayor, pero nada más. La idea al final sigue siendo la misma, y no es otra que la de que de 1 a 4 jugadores se lo pasen lo mejor posible con un juego de tablero un tanto especial como **Mario party 2**. Para que esto sea posible hay que facilitar al jugador la comprensión del



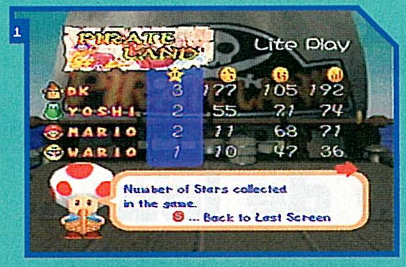






Así se juega

MARIO PARTY 2, como todos los juegos de tablero, cuenta con unas reglas sencillas pero estrictas que marcarán el devenir de cada jugador en la partida.







1 Tras sortear el orden en que se lanza, los jugadores proceden a lanzar el dado y desplazarse por el tablero.

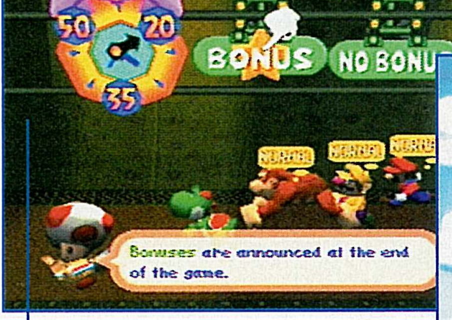
2 En este punto, por lo general, no ocurrirá nada más que la suma de monedas, aunque si se tiene mala suerte...

3 Una vez terminado el turno, y dependiendo del lugar que ocupe cada jugador, se participará en un minijuego.



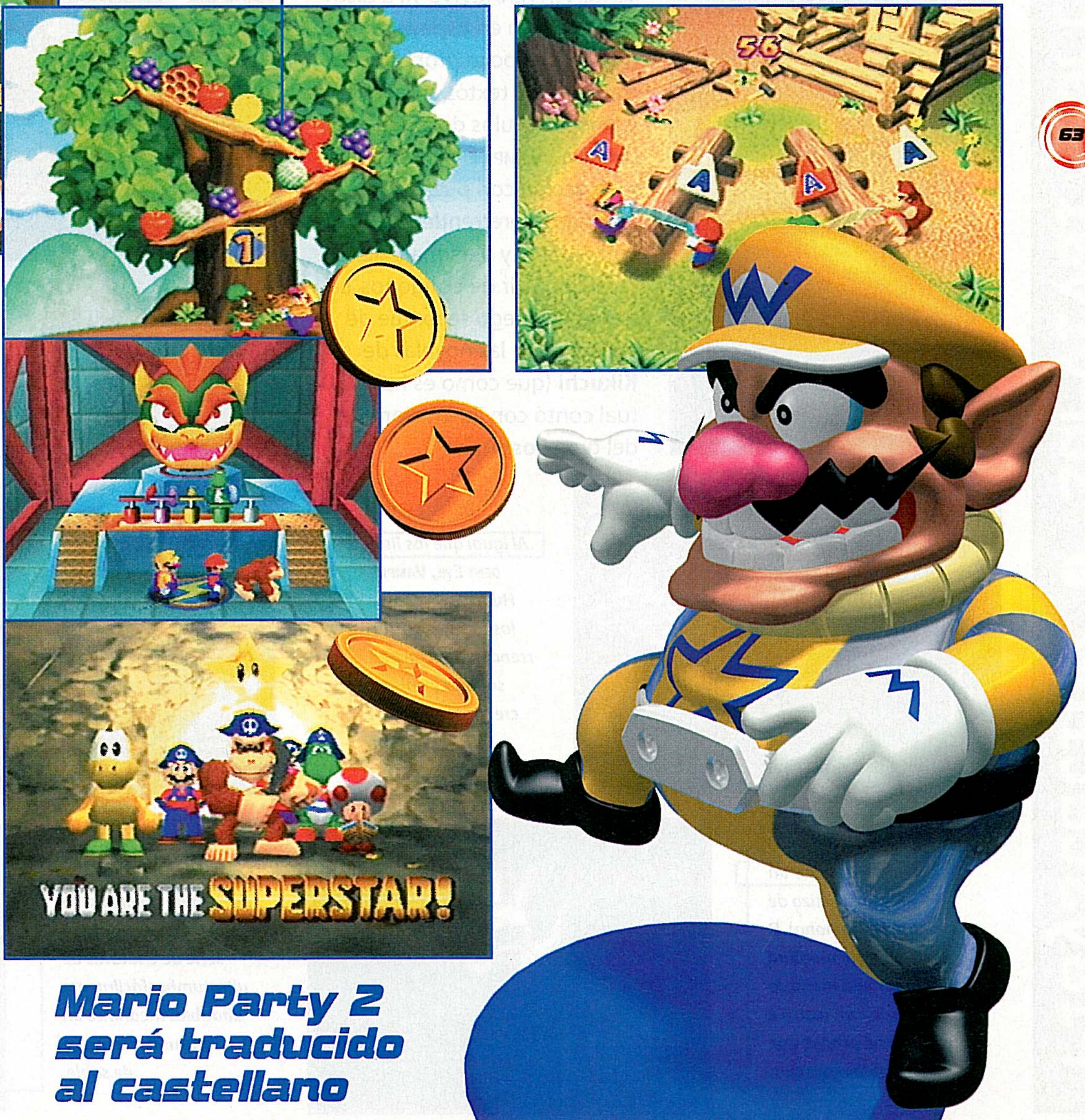


Los minijuegos se dividen en tres grupos diferentes (todos contra todos, dos contra dos o tres contra uno), que se seleccionarán dependiendo del color de la casilla en que haya caído cada personaje.



Antes de comenzar la partida, el jugador debe ajustar diferentes parámetros, como el número de jugadores, el nivel de éstos, así como el orden en que cada uno lanzará el dado durante la partida.

desarrollo de cada uno de los minijuegos, así como de los diferentes eventos que ocurren durante cada partida. Ese fue quizá el mayor lastre que arrastró MARIO PARTY, y es que la presencia de textos en inglés fue un impedimento importante para su aceptación por los más pequeños, a quienes en teoría va destinado este título. Por suerte, **MARIO PARTY 2** saldrá con todos los textos perfectamente traducidos al castellano, subsanando así el único punto negro de su predecesor. Con todo, hay que mostrar una especial atención al aspecto gráfico, que sigue manteniendo el colorista aspecto que le caracterizaba, aunque ahora es si cabe mucho más bonito. Ya queda poco para disfrutarlo. J. C. MAYERICK



Mario Party 2 será traducido al castellano

SUPER NUEVO

VAMPIRE HUNTER D

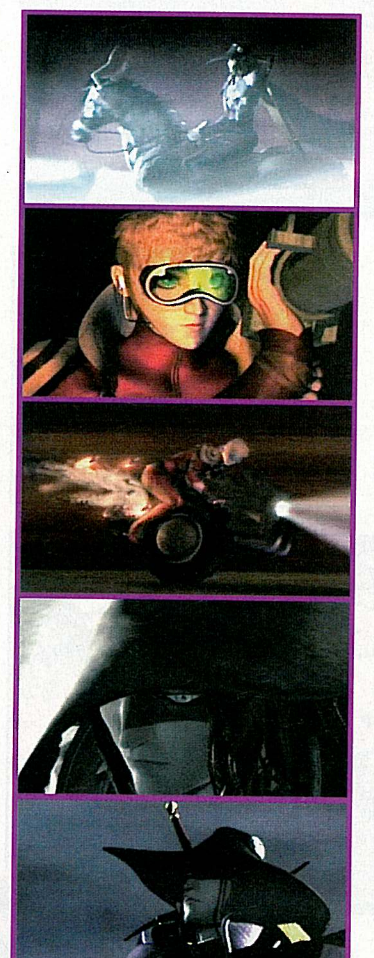
VIRGIN INTERACT.

JVC

CD ROM

JAPON

El azote de los vampiros

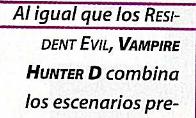


Hará un par de meses, con motivo del especial de Juegos de Imaginación y Misterio, que os hablé de esta producción de VICTOR/JVC para *PLAYSTATION*, un *Survival Horror* en toda regla basado en una de las celebres novelas de **Hideyuki Kikuchi** con el cazavampiros D de protagonista. Muchos de vosotros conoceréis al personaje por la película de animación del 1985, titulada en nuestro país como D EL CAZADOR DE VAMPIROS. La buena noticia es que VIRGIN INTERACTIVE va a distribuir el juego en **España**, aunque parece poco probable que traduzca los textos al castellano. Como los títulos de la saga RESIDENT EVIL, **VAMPIRE HUNTER D** conjuga acción con puzzles y escenarios prerrenderizados con objetos y personaje generados a partir de polígonos. La trama del juego se extrae de la tercera de las novelas de **Kikuchi** (que como es habitual contó con ilustraciones del gran **Yoshitaka Amano**), la cual ha servido a su vez de inspiración a un nuevo film de animación. En próximos números analizaremos en profundidad este interesante título, uno de los pocos relacionados con el *anime* que llegará a nuestro país. NEMESIS



D bebe de las novelas de H. Kikuchi, ilustradas por Y. Amano



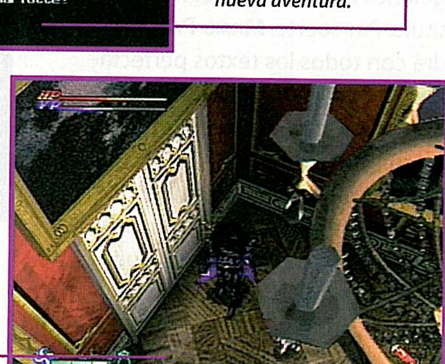


Al igual que los RESIDENT EVIL, VAMPIRE HUNTER D combina los escenarios prerrendizados con personajes y objetos creados a partir de polígonos.

D ha sido contratado para rescatar a la joven Charlotte de las garras del vampiro Conde Mayerlink, con el castillo Cheite como escenario de esta nueva aventura.



Además de ser un Dampyr (mestizo de vampiro y humano), D tiene la particularidad de poseer una mano, la izquierda, con rostro e inteligencia propia, que ofrece sabios consejos.



Las diferentes estancias del castillo Cheite están habitadas por toda serie de criaturas de ultratumba, fácilmente abatibles mediante un contundente golpe de sable.

HYDRO THUNDER

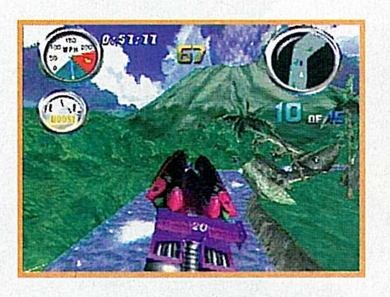
INFOGRAMES
MIDWAY
CD ROM
EE.UU.

Cañones de agua

Dentro de las conversiones que MIDWAY está realizando de sus recreativas a consola, ahora le ha llegado el turno a la entrega para **PlayStation** de **Hydro Thunder**, el mismo título del que hace dos meses pudimos ver la versión para **Dreamcast**. Como algunos ya sabrán por los salones recreativos, **Hydro Thunder** es un *arcade* de lanchas con una espectacular puesta en escena y un ritmo de carrera absolutamente frenético marcado por el uso casi constante de los *nitros*. Este esquema, tremendamente sencillo pero muy efectivo y atractivo para el jugador, es el que vais a encontraros en **Hydro Thunder** para **PlayStation**. Salvando las inevitables y lógicas diferencias gráficas entre ambas versiones, esta nueva entrega posee la mismas opciones y modos de juego que vimos en su día en **Dreamcast** y, por lo tanto, más que la propia recreativa. Como de momento estamos ante una versión *beta*, resultaría demasiado prematuro aventurarse sobre cómo serán los movimientos, la velocidad y la calidad gráfica de **Hydro Thunder**. De momento, lo único que podemos deciros es que el resultado nos ha parecido muy esperanzador. Aunque se ha perdido algo de frescura y de detalle en materia gráfica, **Hydro Thunder** superará con creces la oferta de la competencia en este género. **DE LUCAR**

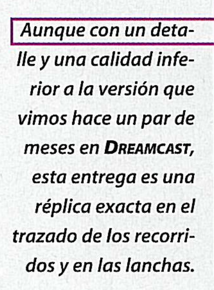








Esta versión, por las características de PSX, tiene más mérito que la de Dreamcast



Aunque con un detalle y una calidad inferior a la versión que vimos hace un par de meses en Dreamcast, esta entrega es una réplica exacta en el trazado de los recorridos y en las lanchas.







Los saltos salvajes con vuelos casi eternos son el pan nuestro de cada carrera.



Al comienzo del juego sólo podremos acceder a los tres circuitos iniciales. Para desbloquear los cuatro siguientes habrá que quedar entre los tres primeros.

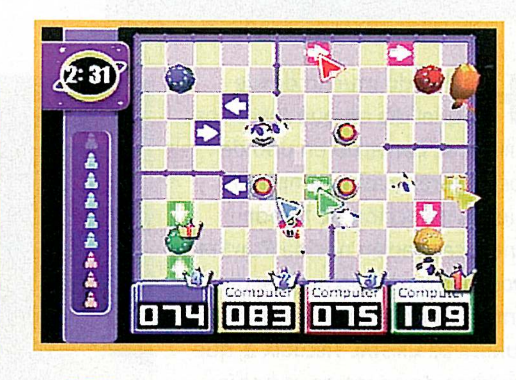
PlayStation • Arcade

CHUCHU ROCKET

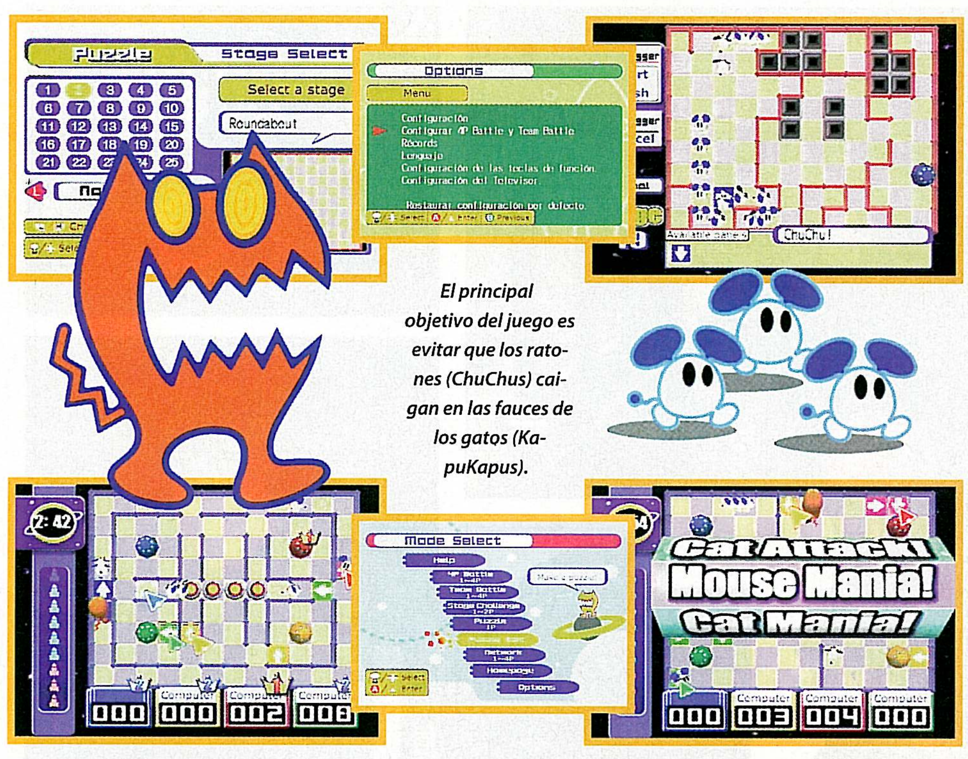
sin perder en el camino su virtud más sobresaliente, la posibilidad de jugar a través de INTERNET con otros usuarios, CHU-CHU ROCKET, el puzzle de SONIC TEAM está a punto de llegar a EUROPA, donde se espera que cause la misma fiebre que en el mercado japonés y norteamericano.

La fiebre por los *ChuChus* comienza a apoderarse del universo ***Dreamcast***. Primero fueron los japoneses, y ahora son los americanos los que han caído rendidos ante la última producción del SONIC TEAM, con **Yuji Naka** a la cabeza. Desde las primeras semanas de Marzo, los usuarios yankees ya pueden competir a través de *internet* contra otros compatriotas o, lo que es mejor, contra sus colegas japoneses en este original juego de puzzles, del que ya os hablamos el mes pasado. Como recordaréis, la mecánica de **Chu Rocket** consiste en conducir mediante flechas a toda una tropa de ratones que corren despendolados por la pantalla de juego mientras huyen de los voraces gatos. El que más ratones logre introducir dentro del cohete de su color, gana. Además de las posibilidad de jugar *On-Line* con usuarios de todo el mundo (por ahora sólo desde **EE.UU.** y **Japón**), a través del juego es posible mandar mensajes y acceder a diversos *chats*. El propio servidor se encargará de traducir automáticamente los mensajes a la lengua del receptor. Y aquí no acaba la cosa: podrás volcar en la red los puzzles de tu creación para que otros jugadores se atrevan con ellos, y viceversa, con lo que las posibilidad de juego son prácticamente infinitas. ¿Cuánto tardaremos en disfrutarlo? Según SEGA, en pocos meses. **NEMESIS**

*Aunque gráficamente no es nada del otro jueves, **ChuChu Rocket** es divertidísimo.*



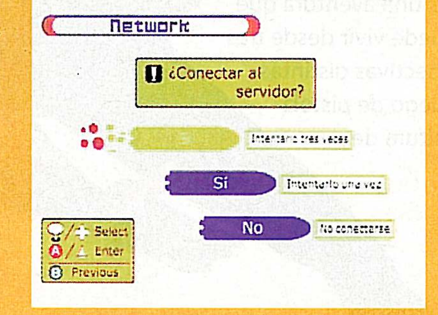




El principal objetivo del juego es evitar que los ratones (ChuChus) caigan en las fauces de los gatos (KapuKapus).

Internet

Aunque por el momento no existe la posibilidad de conectarse desde Europa, la *beta* que nos ha suministrado SEGA España ya incluye la opción *On-Line* y todos sus modos de juego.



*La beta de **ChuChu Rocket** no sólo incluye ya la opción On-Line, sino que ya incorpora textos en castellano y la posibilidad de jugar con la pantalla a 60hz.*

ficha técnica

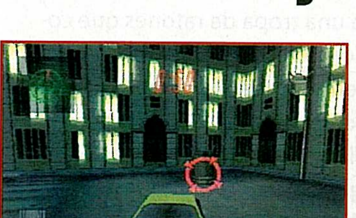
- FORMATO ● GD ROM
- GENERO ● PUZZLE
- COMPAÑIA ● SEGA
- PROGRAMADOR ● SONIC TEAM
- PAIS ● JAPON

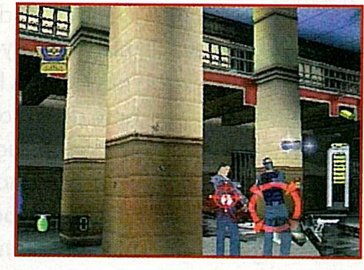
SUPER NUEVO

LA JUNGLA DE TRILOGIA 2

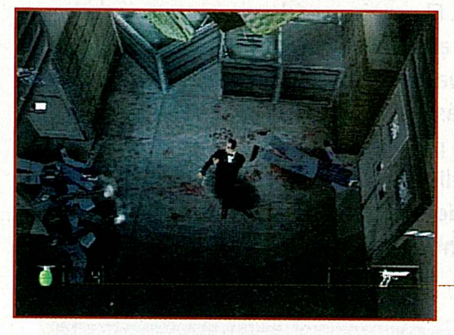
ELECT. ARTS
N-SPACE
CD ROM
EE.UU.

Bienvenido otra vez a la jungla









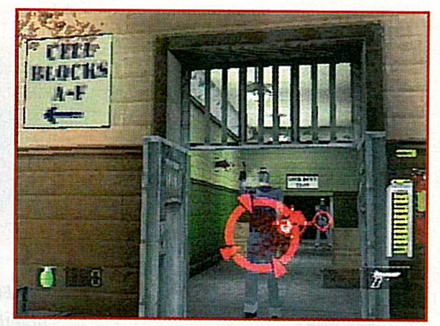
Acción constante con mucha artillería y con momentos realmente salvajes, es lo que tendréis en este juego basado en La Jungla de Cristal.

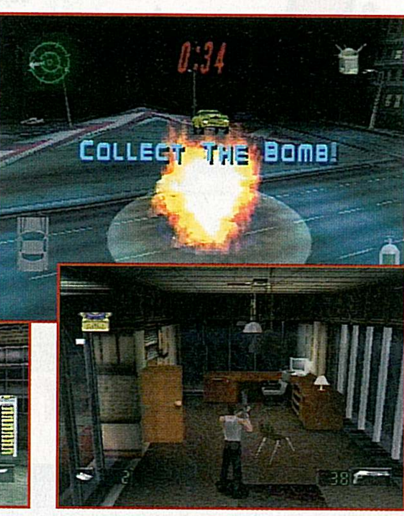




Ha llovido mucho desde aquel día en que Jungla de Cristal se convirtió en uno de los mejores y más completos juegos de acción de la, por entonces, recién nacida ***PlayStation***. Tanto tiempo ha pasado entre la primera parte y esta **Jungla de Cristal Trilogía 2**, que muchos de nosotros ya habíamos perdido la esperanza de llegar a ver esta segunda entrega. Por suerte, y a finales del mes de Abril según parece, **Jungla de Cristal Trilogía 2** llegará a **España** y lo hará repitiendo en buena parte el original y exitoso esquema de la primera parte: una aventura que se puede vivir desde tres perspectivas distintas. Un juego de pistola a la altura de Virtua Cop, uno de conducción con las trazas y mecánica de una gran recreativa de coches y, por último, otro al estilo de Syphon Filter o El Mañana Nunca Muere, constituyen una oferta capaz de entusiasmar tanto al jugador todoterreno como al amante de cada uno de esos géneros. Como ya ocurriera en la primera parte, lo realmente sorprendente de **Jungla de Cristal Trilogía 2** es que cualquiera de esas tres partes posee las dimensiones y prestaciones que suelen ofrecer otras compañías programadoras como un solo juego. Pero lo que más llama la



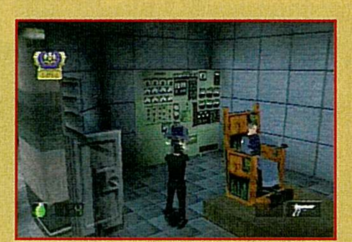


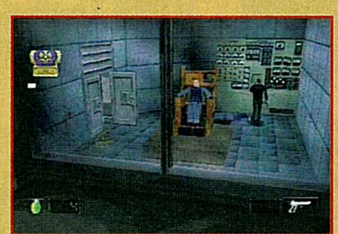


Tanto se han pensado esta segunda entrega que muchos ya habíamos perdido la esperanza de poder verla en PSX

CRISTAL

Debe de tratarse de una tradición como los «cagones» de los belenes. En todos los juegos de este tipo hay un malo evacuando y, claro, tendréis que aliviarle.





atención del juego, es que ese portentoso despliegue está también acompañado de una calidad realmente notable, tanto en el apartado gráfico como en el técnico, y de una jugabilidad extraordinaria. Divertido, espectacular, vibrante y mucho más variado en la mecánica que cualquier otro juego, **Jungla de Cristal Trilogía 2** llegará a España con sus textos traducidos y las voces del actor que dobla a **Bruce Willis** en las películas en castellano. En nuestro próximo número os podremos ofrecer ya una *review* con esta versión final en nuestro idioma. **DE LUCAR**

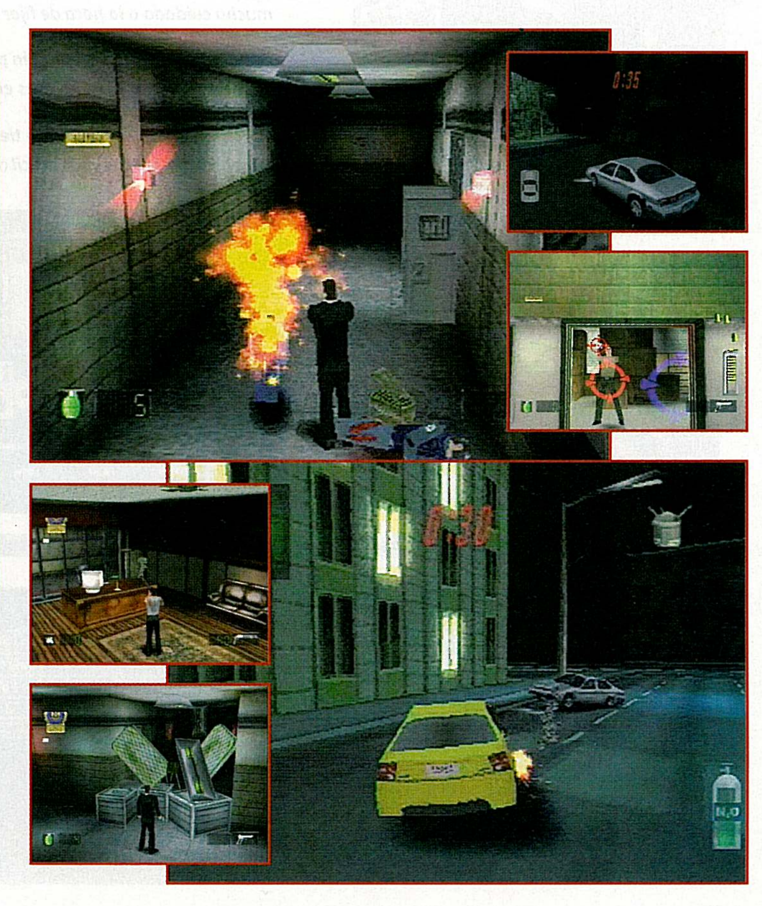


Un humor algo macabro

A lo largo del juego iréis descubriendo el macabro y a veces cruento sentido del humor con que los programadores han salpicado La Jungla de Cristal Trilogía 2. No es que superen otras burradas vistas en el género o que estén en todas partes, pero hay algunas que se merecen algún puesto en el ranking de los excesos.

Como para ilustrar de lo que hablamos no hay nada mejor que un ejemplo, aquí tenéis la sala de la silla eléctrica. Si se os ocurre tocar la palanca del panel, nuestro amigo sentado echará lumbre.





MIDNIGHT IN VEGAS

VIRGIN
3DO
CD ROM
EE.UU.

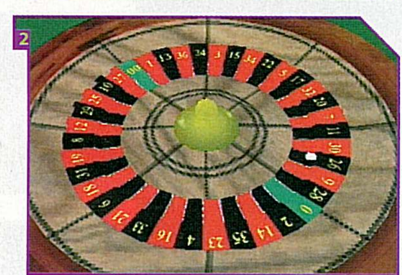
¡¡¡Hagan juego señores!!!

Aunque en **España**, uno de los paises del mundo que más gasta en juegos de azar y loterías, no es un género muy popular, en **EE.UU.** y **Japón** este tipo de juegos tienen una gran aceptación y hay algunos con unas ventas realmente sorprendentes. Programado por 3DO y distribuido por VIRGIN, **Midnight in Vegas** para ***PlayStation*** es una inteligente y divertida recopilación de los principales juegos que uno puede encontrar en un casino... antes de quedar arruinado. Póker contra otros jugadores o frente a una máquina, Ruleta, Dados, Bacarrá, Black Jack y las tradicionales máquinas tragaperras conforman el panorama lúdico, o ludopático si lo preferís, en este aparente **Midnight in Vegas**. Gráficamente supera de largo a muchos de los títulos que hemos tenido la oportunidad de ver en esta consola, pero no esperéis tampoco grandes alardes, porque en este género se tiende a representar la realidad de la manera más simple posible. Aquí por lo menos han intentado darle algo de movimiento y de gracia a lo que serían, por ejemplo, las animaciones de las cartas, pero sin caer en el error de ralentizar el ritmo de juego con exageraciones. Para los que gusten de este tipo de juegos, **Midnight in Vegas** puede convertirse en la mejor referencia del año y en toda una fuente de entretenimiento para los que se diviertiten tentando a la suerte. La selección de juegos es bastante completa, la puesta en escena es agradable a la vista y sobre todo su jugabilidad supera de largo todo lo que vimos anteriormente en este género y esta consola en cuestiones tan importantes como el manejo y ritmo de juego. **DE LUCAR**



Andate con mil ojos







1 *En las máquinas de Póker tendrás que tener mucho cuidado a la hora de fijar las cartas.*

2 *Aunque un poco cutre, también podréis disfrutar de algunas animaciones en 3D.*

3 *En las máquinas se tarda más tiempo en perder el dinero, pero es más difícil recuperarlo.*





*La selección de juegos de **Midnight in Vegas** es la típica que nos encontraríamos en una visita a uno de los grandes casinos de **Las Vegas**. Las máquinas tragaperras y de Póker son las atracciones en las que se ha cuidado más el diseño.*

SUPER NUEVO

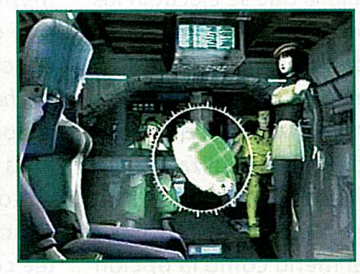
SILENT BOMBER

Tío, eres la bomba

VIRGIN INT.
Studio 3
CD ROM
JAPON

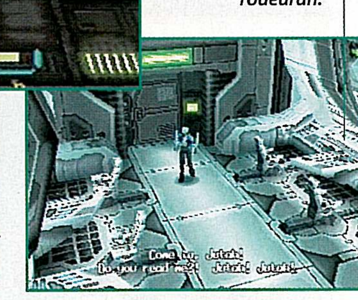
STUDIO 3 es una compañía de reciente creación que se ha marcado como meta el traer a **Europa** las mejores creaciones de BANDAI, TAKARA y otras sellos japoneses. Bajo distribución de VIRGIN INTERACTIVE, STUDIO 3 es la responsable de que podamos disfrutar en **España** de GUILTY GEAR, TOSHINDEN 4 y, en breve, de este **SILENT BOMBER**, sin duda lo mejor que ha salido de la factoría BANDAI en los últimos años. Lejos de sus habituales y funestas licencias de manga, lo nuevo de BANDAI ofrece una mecánica y dosis de jugabilidad a la altura de las creaciones de NAMCO o KONAMI. **SILENT BOMBER** es un *shoot´em-up* 3D cuyo protagonista podría definirse como un cruce entre BOMBERMAN y TERMINATOR. Posee la habilidad, como la criatura de HUDSON SOFT, de plantar bombas allá por donde pasa y detonarlas a voluntad, pero la cosa no acaba aquí. También puede acoplarlas directamente sobre sus enemigos e iniciar una demoledora reacción en cadena que llenará la pantalla de juego de explosiones y nubes de fuego. **SILENT BOMBER** ofrece catorce misiones en las que no sólo es preciso destruir determinados objetivos mediante una siembra de explosivos (napalm incluido), sino escapar con vida del enfrentamiento contra *mechas*, tanques y un amplio surtido de tropas de combate. **SILENT BOMBER** llegará hacia el mes de Mayo y para entonces esperamos ofreceros una evaluación más exhaustiva de este intersante *shoot´em-up*, que podría suponer el prologo a otros lanzamientos de BANDAI en **España**... ¿Tal vez TAIL CONCERTO? Ojalá. **NEMESIS**



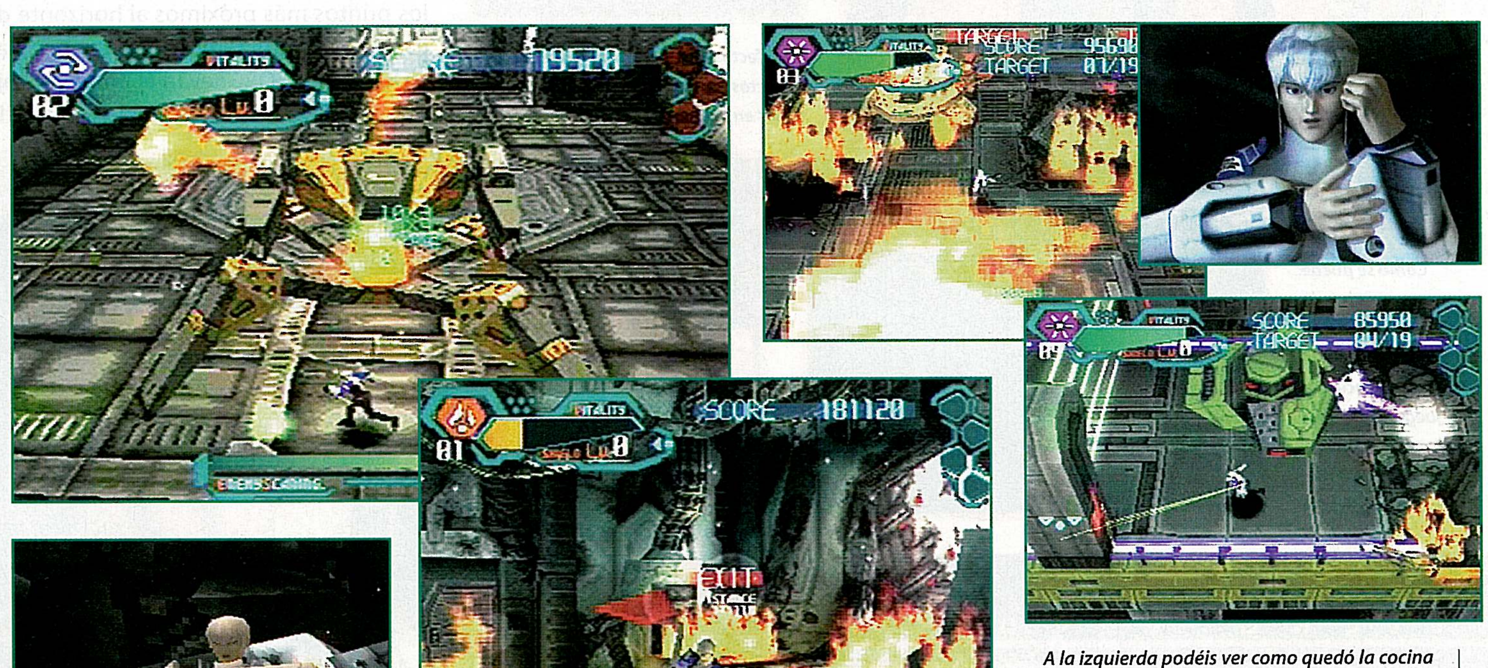




En SILENT BOMBER abundan los jefazos finales, aunque el verdadero peligro proviene del enjambre de enemigos que te rodearán.



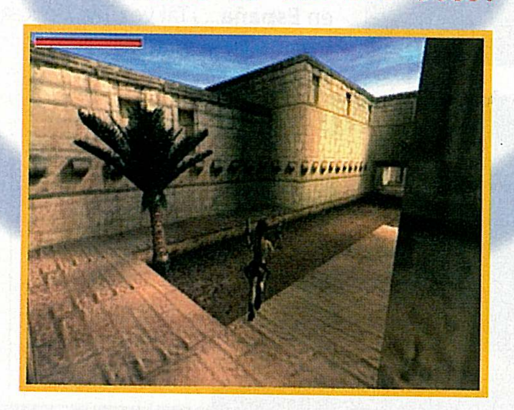




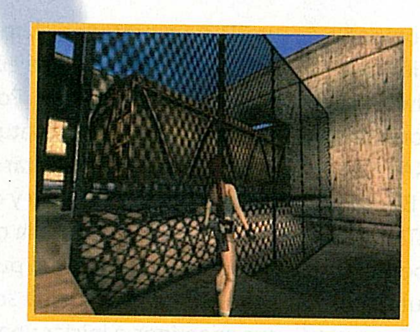
A la izquierda podéis ver como quedó la cocina de THE SCOPE despúes de que su dueño decidiera hacerse un zumo de pomelo. Lo único que sabe cocinar es el sorbete de espárrago de hombre.

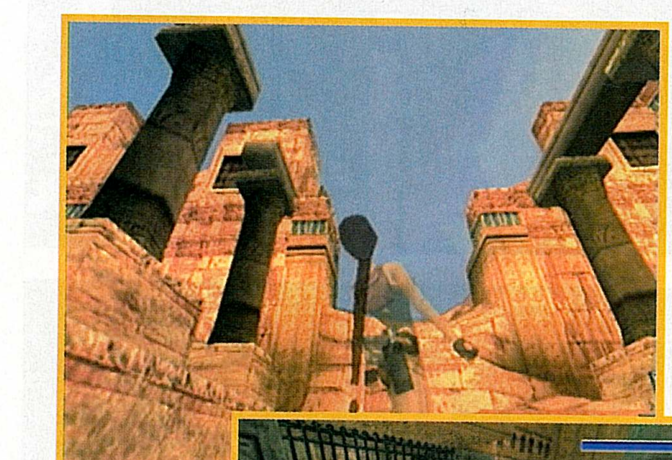
TOMB RAIDER

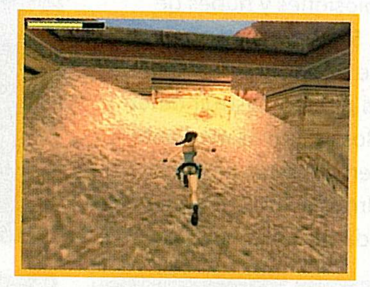
Los afortunados usuarios de Dreamcast, que además sean fans de la inigualable Lara, tienen un excelente motivo para saltar de alegría. Efectivamente, Lara entra en el mundo de los 128 bits.



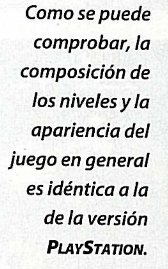
Cuando no hace ni tres meses que **Tomb Raider: The Last Revelation** se comercializó en ***PlayStation*** y sistemas Windows, CORE DESIGN ha terminado prácticamente la versión ***Dreamcast*** de este clásico. Es en estos momentos cuando resulta más que sospechosa la *API Direct X* bajo la que se ejecutan los juegos de ***Dreamcast*** y un buen porcentaje de los programados para Windows. En pocas palabras, se puede decir que la versión ***Dreamcast*** de **The Last Revelation** puede contar con buena parte del código utilizado para ***compatibles PC***. De hecho, en la versión *beta* que ha llegado hasta nuestras manos, algunos elementos del menú como la opción *Salir* (al sistema operativo, se supone) todavía no han sido eliminados. Una magnífica ayuda para los encargados de la programación, no cabe duda, que deben refrendar con un buen trabajo de optimización. Con todo, lo que se ha podido ver en esta primera toma de contacto es una versión que todavía cuenta con demasiados fallos. De hecho, la suavidad con que el entorno 3D se mueve no es la más adecuada (teniendo en cuenta la potencia del *hardware* de ***Dreamcast***), por lo que es de suponer que en los próximos meses las mejoras serán constantes en el rendimiento del motor 3D. Lo que no se debe esperar en un principio es que **The Last Revelation** se plantee como una versión mejorada de la aventura que todos conocemos. Los niveles serán exactamente los mismos, sus gráficos mejorarán escasamente lo visto en la versión Windows y la jugabilidad será la acostumbrada. Así, y para regocijo de los usuarios de ***Dreamcast***, **The Last Revelation** se presentará con gráficos en alta resolución (640 x 480 *píxeles*), lo que redundará en una mayor nitidez de los escenarios y personajes, sobre todo en los puntos más próximos al horizonte de la estancia. Lo que tampoco se conoce (tanto EIDOS como CORE llevan el proyecto bajo el más absoluto de los secretos) es si se incluirá



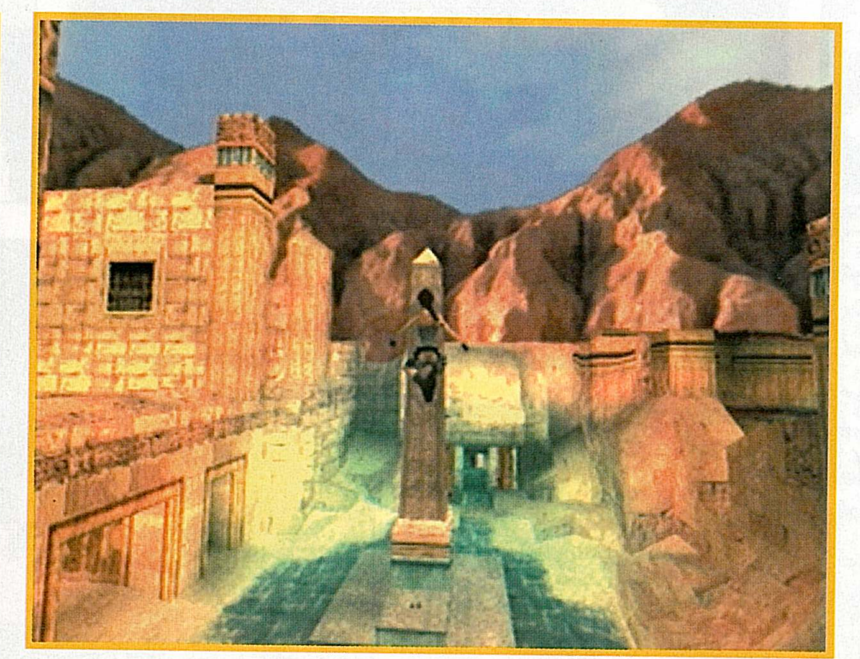




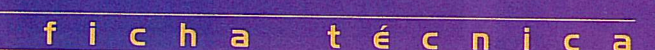
Los efectos de luz son uno de los pocos aspectos que parecen haber sido mejorados en esta primera beta del juego.



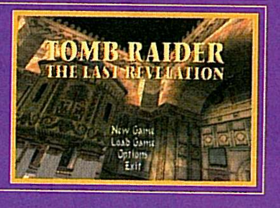
*Como se puede comprobar, la composición de los niveles y la apariencia del juego en general es idéntica a la de la versión **PlayStation**.*



ficha técnica



- FORMATO • GD ROM
- GENERO • AVENTURA 3D
- COMPAÑIA • EIDOS
- PROGRAMADOR • CORE
- PAIS • REINO UNIDO



IV: THE LAST REVELATION





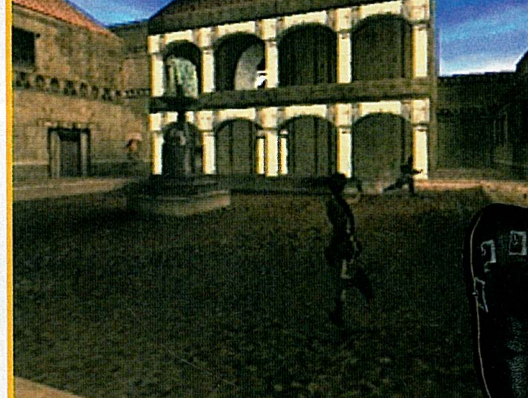
Y en breve...

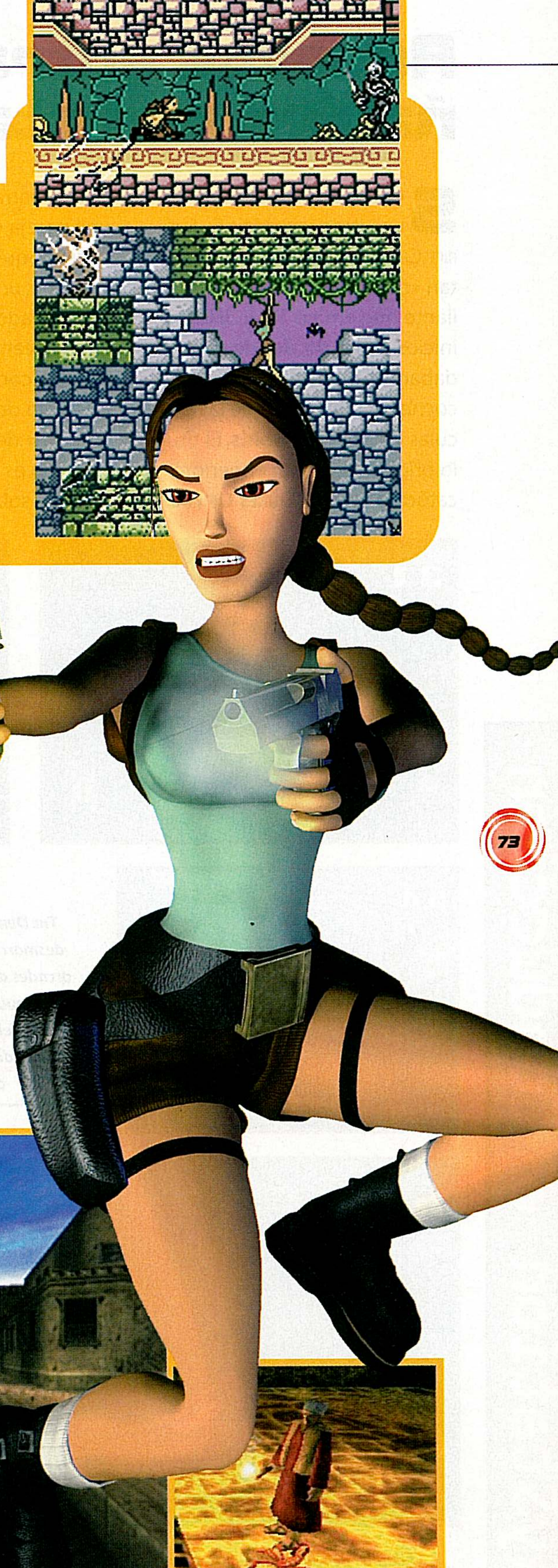
La de *DREAMCAST* no va a ser la única nueva versión que se realice de THE LAST REVELATION. *GAME BOY COLOR* está a la espera de que CORE ultime lo que pretende ser todo un bombazo en ventas. La inmensidad del *sprite* de Lara y una jugabilidad muy ajustada serán las bazas de un título que promete romper con todo.

El número de niveles se mantendrá intacto, aunque es posible que al final se realicen ciertas modificaciones.

algún tipo de funcionalidad para la conexión a **Internet**, ofreciendo niveles adicionales o elementos semejantes. Es sólo una idea, pero bien podría convertirse en realidad. Lo que está claro es que, de una vez por todas, Lara traspasará la frontera de ***PLAYSTATION***, para embarcarse en una estupenda aventura que puede llevarle a un exitoso final. Y es que, amén de ***SATURN***, ningún otro sistema ha tenido la posibilidad de disfrutar con las aventuras de Lara (***GAME BOY COLOR*** lo hará en breve), por lo que la versión ***DREAMCAST*** que está a punto de ser lanzada marcará todo un hito. Con toda seguridad, en un breve espacio de tiempo se comenzará a hablar de la siguiente entrega de la saga, un capítulo que podría aparecer para sistemas como ***PLAYSTATION 2***, ***DREAMCAST*** e incluso ***X-BOX*** (EIDOS ya ha confirmado su apoyo a la consola de MICROSOFT). Será entonces cuando se pueda comenzar a hablar de un punto de inflexión en la evolución de la saga. Y también será entonces cuando CORE deba regenerar su motor 3D y adaptarlo a las posibilidades de cada sistema. Por el momento nos conformamos con lo que hay, que ya es bastante, pero en todo caso es necesario que la versión final de **THE LAST REVELATION** para ***DREAMCAST*** incorpore algún tipo de innovación, por mínima que sea. Entonces se podrán emitir nuevos juicios de valor. **J. C. MAYERICK**







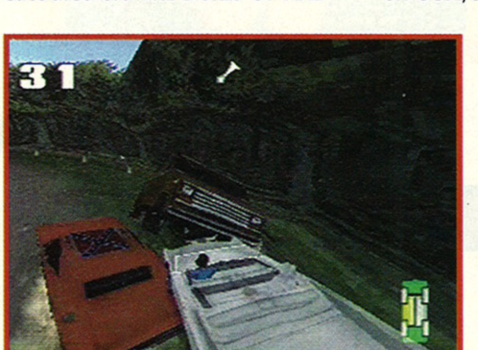
*Los usuarios de **DREAMCAST**, por fin, podrán disfrutar de una de las sagas más importantes de cuantas ha dado el mundo de los videojuegos.*

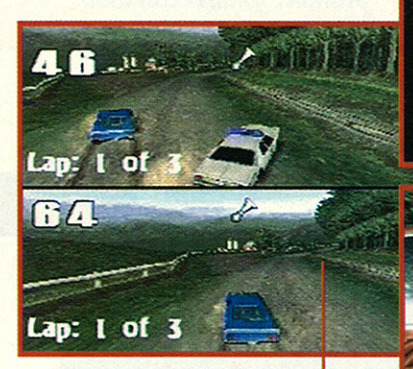
THE DUKE
RACING FOR

WB/SouthPeak Int.
Sinister Games
CD ROM EE.UU.

Aquellos entrañables sudistas

Seguro que muchos de vosotros recordáis El Sheriff Chiflado, aquella serie de TV tan «casposa» como desternillante que emitió TELECINCO a inicios de los 90, donde abundaban las persecuciones de coches al puro estilo de las películas de **Burt Reynolds**. El título original de aquel engendro catódico era **The Dukes Of Hazzard**, y narraba las andanzas de una pareja de adorables primos sudistas que, a bordo de su vehículo, un Dodge Charger del 69 apodado General Lee, corrían mil aventuras, siempre sin salir del condado. A pesar de que dejó de emitirse hace un «porrón» de años, **The Dukes Of Hazzard** es una serie de culto en **USA**, sobre todo en lo que se conoce como la «América profunda». Allí seguro que han recibido con alborozo, fiesta y linchamientos populares el lanzamiento de esta producción de WB INT. y SOUTHPEAK para ***PSX***, donde se han recogido con gran acierto todos los elementos de la serie para convertirlos en un vertiginoso y original *arcade* de conducción. **The Dukes Of Hazzard Racing For Home** ofrece huidas descontroladas con la policía pisando los talones, saltos inconcebibles sobre el río y la posibilidad de conducir una amplia gama de vehículos relacionados con la serie (además de El General Lee), como el







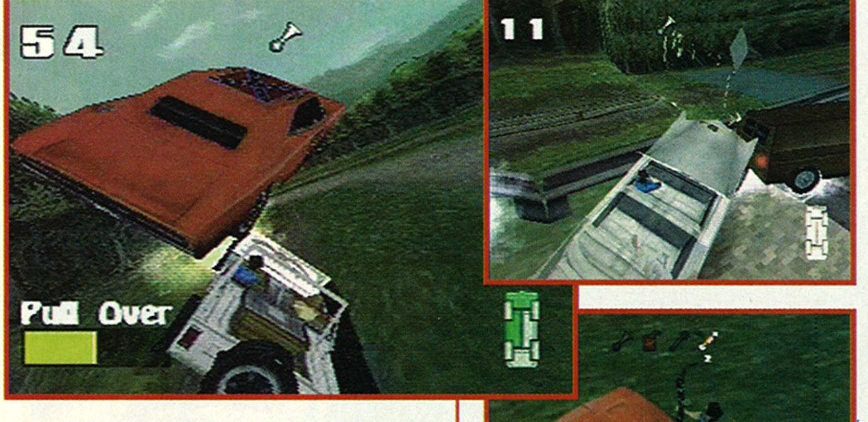
FUERA DE LO COMUN

*The Dukes Of Hazzard Racing For Home se desmarca bastante de la gran mayoría de arcades de conducción producidos en **PSX**. Aquí, en lugar de llegar el primero a la meta, debes destruir unos alambiques con ayuda de la dinamita o perseguir un vehículo determinado por el condado.*



INTRO

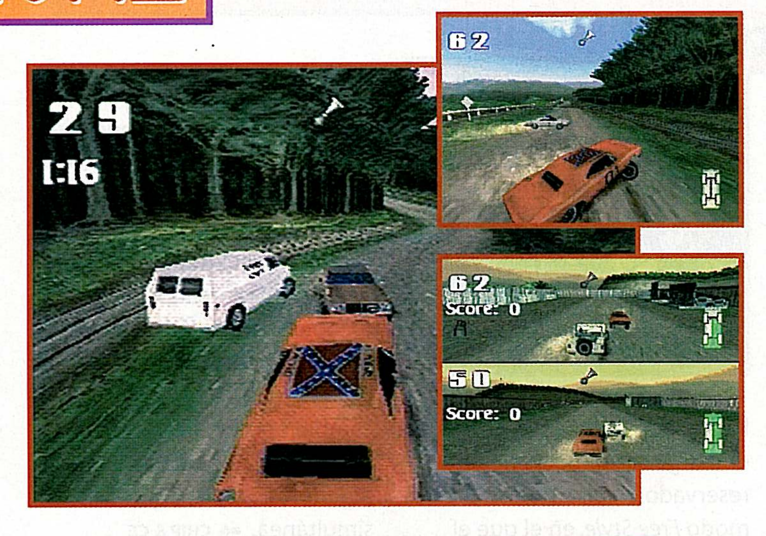
*La secuencia de introducción de **Racing For Home** reproduce, plano a plano (en forma de secuencia CGI) la cabecera de la serie de televisión, música original incluida.*



Además del General Lee (un Dodge Charger de 1969), en determinadas misiones el juego permite pilotar otros vehículos relacionados con la serie, como el cadillac de Boss Hogg, una grúa o el robusto pero lento Jeep de la prima Daisy.



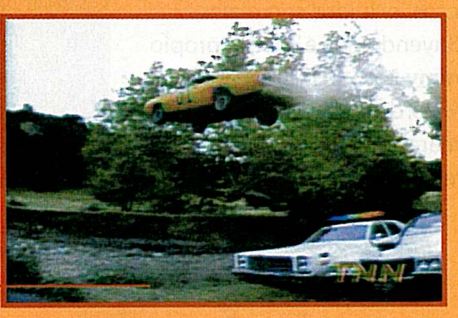
ES OF HAZZARD
HOME



jeep de Daisy, el cadillac de Boss Hoog, la grúa de Cooter o un viejo utilitario de los años 50. Al contrario de lo que suele ser habitual en los *arcades* de conducción, el objetivo no pasa por llegar primero a la meta, sino por resolver cada una de las 27 misiones que plantea el juego, desde destrozar un coche a base de encontronazos hasta destruir una serie de alambiques de alcohol ilegal con ayuda de un arco y mucha dinamita. Para el desarrollo de **The Dukes Of Hazzard Racing For Home**, SOUTHPEAK ha contado con la colaboración de un gran número de actores de la serie que prestan sus voces, incluido **Waylon Jennings** que repite en el juego el papel de narrador que tenía en el show televisivo. Sin ser la octava maravilla, **The Dukes Of Hazzard** puede enorgullecerse de ser uno de los *arcades* de conducción más rápidos de ***PSX***. Aquí llegará en un par de meses, vía UBI SOFT. **NEMESIS**

Un clásico de la TV

The Dukes Of Hazzard fue emitida por TELE 5 a principios de los 90 bajo el título de El Sheriff Chiflado, con un impagable doblaje sudamericano, que la hacía aún más «casposa». Repleta de persecuciones y acrobacias, The Dukes Of Hazzard es una verdadera serie de culto en ***EE.UU.****, y abundan las páginas Web dedicadas a ella.*





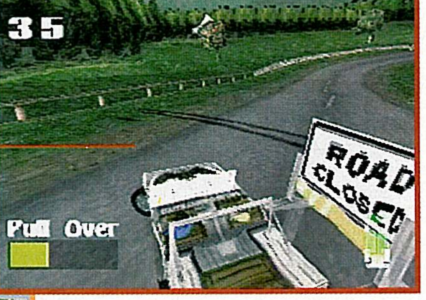


Una prueba de la variedad de las misiones. Mientras que la de arriba es una carrera al uso, la de la izquierda consiste en recopilar piezas en un desgüace.





Otro detalle de originalidad de The Dukes Of Hazzard es la necesidad de seguir diferentes rutas dentro del camino, o de lo contrario el jugador es descalificado.





SOUTHPEAK no ha olvidado incluir el clásico salto sobre el río, habitual en la serie y en las películas de Burt Reynolds (Los Caraduras, etc.)

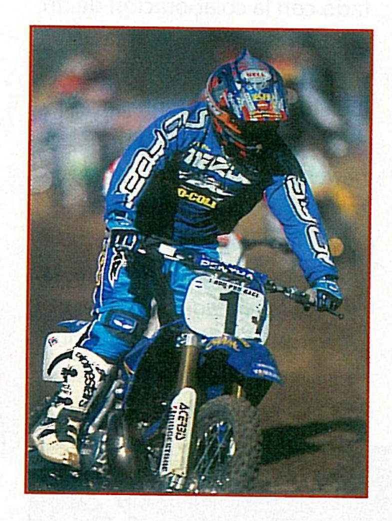
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000

El motociclismo arranca en N64

ACCLAIM

Acclaim St.

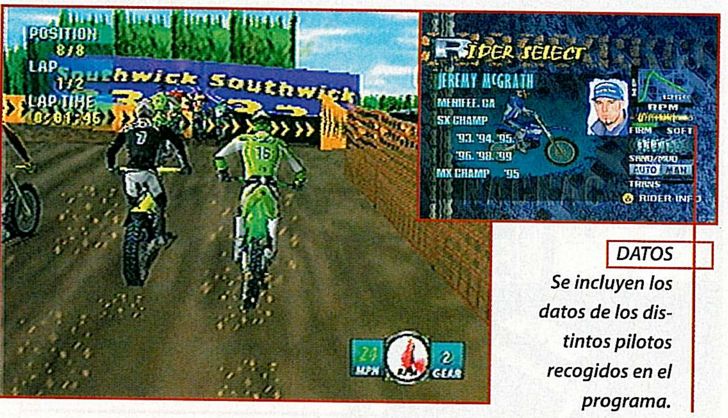
128 Megas EE. UU.





El siete veces campeón del mundo **Jeremy McGrath** vuelve a protagonizar un videojuego. Su debut se produjo en JEREMY MCGRATH SUPERCROSS'98, un programa que sólo vio la luz para *PLAYSTATION*. En su retorno ACCLAIM busca llegar tanto a la citada consola como a *GAME BOY COLOR* y a *NINTENDO 64*. De todas estas versiones es la última citada la primera en llegar hasta nosotros, en un título que además cuenta con la ventaja de ser el primer simulador de su género para los 64 *bits* de NINTENDO. Dentro del programa, el modo competición permite medirse con diferentes rivales en más de diez circuitos, tanto exteriores como interiores. Todos ellos se caracterizan por su trazado, lleno de curvas cerradas, y por los continuos desniveles incluidos. Estos últimos permiten realizar grandes saltos en los que es posible hacer todo tipo de piruetas. Sin embargo, las piruetas tienen reservado el protagonismo en el modo *Free Style*, en el que el objetivo es lograr el mayor número de puntos posibles. Los pilotos incluidos son reales, incluyendo entre ellos al propio **Jeremy McGrath**. En el aspecto gráfico, destacan las diferentes cámaras incluidas. Todas ellas ofrecen una perspectiva real, destacando la cámara que ofrece unos planos muy lejanos con los que se puede observar de forma anticipada el trazado del circuito. En cuanto a las opciones, los programadores han recogido un par de editores, uno de circuitos y otro de la indumentaria de los pilotos. También puede destacarse la posibilidad de que hasta cuatro jugadores participen de forma simultánea. ➡ CHIP & CE





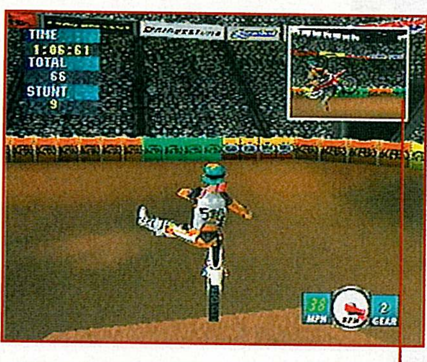
DATOS

Se incluyen los datos de los distintos pilotos recogidos en el programa.

El programa cuenta con uno de los grandes campeones dentro del motociclismo

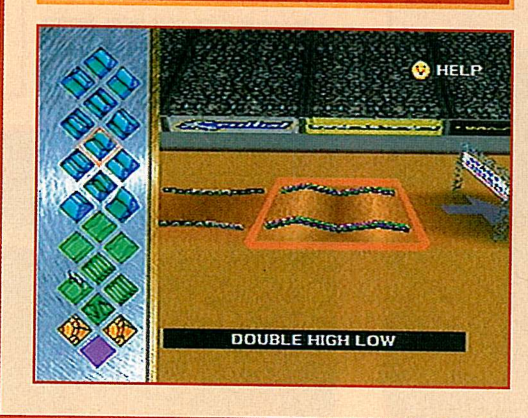


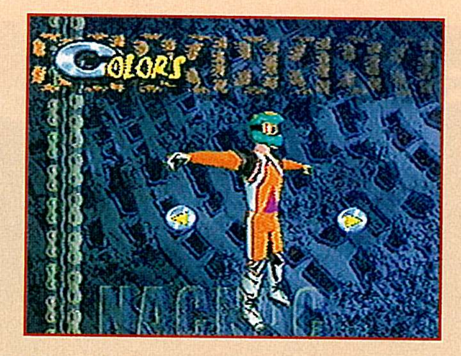




El modo de juego Free Style permite realizar todo tipo de piruetas. Para hacerlas más sencillas los circuitos ofrecen distintos desniveles con los que los pilotos pueden efectuar espectaculares saltos.

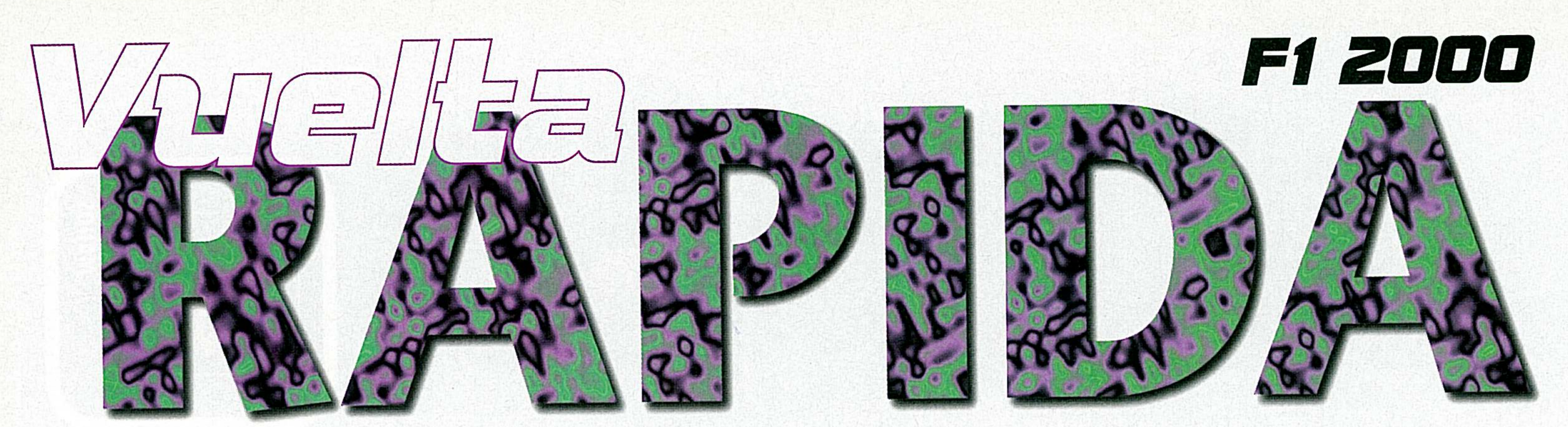
Editores





El juego incorpora un completo editor de circuitos, y otro para crear la indumentaria de los pilotos.

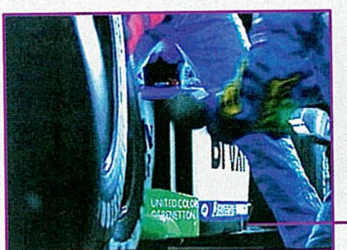

¿PODRÁS SOBREVIVIR AL EFECTO SYPHON FILTER?
Syphon Filter 2
Conspiración Mortal
Te tiemblan las piernas, te sudan las manos, se te descompone el cuerpo, se te pone la piel de pollo, se te hiela la sangre y el valor se te sube a la garganta. Es normal: el gobierno ha puesto precio a tu cabeza. ¿Podrás sobrevivir?
Traducido al castellano
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888
Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).
Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
989 STUDIOS
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.es
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Syphon Filter, 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2000 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Eidetic, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
TBWA



ELECTRONIC ARTS entra de lleno en «el circo de la Fórmula Uno» con un **programa** que participa, por méritos propios, en la apretada pugna por el trono dentro de los **simuladores** de su género para PlayStation.

Desde la aparición de PLAYSTATION, PSYGNOSIS y su saga FORMULA 1 asumieron todo el protagonismo dentro de la **Fórmula Uno**. Así, hasta el año pasado, las cuatro entregas del citado título han sido el único contacto de los usuarios de los 32 *bits* con la máxima competición automovilística (aparte del recuerdo a POLE POSITION realizado en las recopilaciones de NAMCO). Sin embargo, la llegada de MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 (UBI SOFT) rompió el monopolio de PSYGNOSIS, aunque el hecho de no contar con la licencia oficial de la Federación Internacional de Automovilismo (**FIA**) hizo que no pudiera luchar en igualdad de condiciones. La diversidad de opciones sigue ampliándose, ya que para este año está anunciado el lanzamiento de F1 RACING CHAMPIONSHIP junto al juego que nos ocupa. De esta forma ELECTRONIC ARTS entra en un género con un dominador muy claro y en el







INTRO *La intro del juego es corta y bastante sosa, sobre todo si la comparamos con lo que nos tiene acostumbrado ELECTRONIC ARTS.*

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECT. ARTS
PROGRAMADOR	ELECT. ARTS



La fiel reproducción del trazado de los diferentes circuitos, unido a los impresionantes detalles de los elementos que rodean cada pista, hacen que el entorno sea una auténtica delicia.

VALORACION

un programa capaz de plantar cara al magnífico FORMULA UNO'99 de PSYGNOSIS. Decidirse por uno u otro es una cuestión de gusto personal. De todas formas, éste es el único que cuenta con los datos de la temporada 2000, lo que engrandece su atractivo.

F1 2000

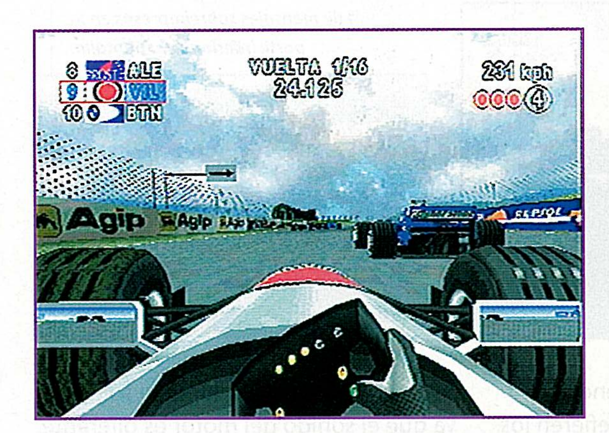
CONDUCCION

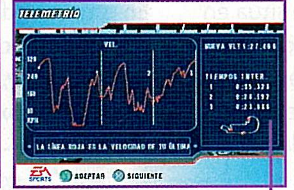
CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD




MODO CAMPEONATO

En el modo campeonato entran en juego todas las condiciones de los grandes premios. El calendario sigue el orden establecido para el mundial y las reglas (con banderas incluidas) también han sido reproducidas.



CONDICIONES TECNICAS

*Uno de los aspectos que más se acerca a la simulación es la posibilidad de modificar las características técnicas de los vehículos. En este sentido destaca el estudio telemétrico que permite comparar el rendimiento en la mejor vuelta con la última realizada. Los comentarios de **Villamil** desde boxes también nos dan una orientación.*

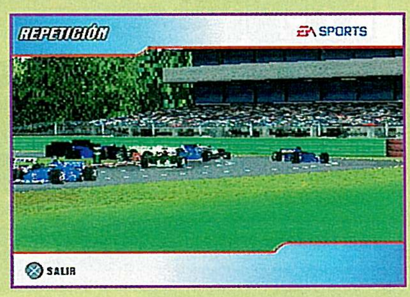



Repeticiones









En el programa aparecen dos tipos de repeticiones. Por un lado las ya habituales al finalizar las diferentes pruebas, y por otro las que permiten reproducir los últimos segundos de carrera en el momento deseado.



que las nuevas expectativas hacen que los programadores tengan que tener en cuenta hasta el último detalle. Por ello, adquirir la citada licencia de la **FIA** ha sido el primer paso para contar con las mismas opciones que sus competidores. Conseguir esta licencia es ya una seña de calidad, ya que para conceder estos derechos los programas son sometidos a un estricto control. Además, la compañía norteamericana no se ha limitado a incluir los datos de la temporada 1999, sino que ha incorporado las principales novedades de la campaña que ahora comienza. Así, junto al circuito de **Malasia**, la gran novedad de la anterior campaña, se incluye el de **Indianápolis**, que ha sido recientemente incorporado al calendario del Mundial. Lo mismo sucede con los pilotos y escuderías, destacando el equipo Jaguar-Ford, con su característico color verde. Gráficamente el resultado es soberbio, destacando la magnífica reproducción del trazado de los circuitos y, por supuesto, del entorno que los rodea. El comportamiento de los coches sobre el asfalto oscila entre la perfecta



GRAFICOS 95

Gráficamente no puede reprocharse nada al resultado logrado por Electronic Arts. En la reproducción de los circuitos se ha cuidado hasta el más mínimo detalle y las diferentes cámaras ofrecen imágenes espectaculares.

MUSICA 87

Para el apartado musical se ha buscado la colaboración de grupos de actualidad. Así, entre los grupos elegidos se encuentra Placebo con su «every you every me». Sorprende que la breve intro no cuente con música.

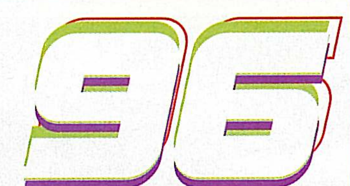
SONIDO FX 97

La experiencia de Luis Villamil puesta al servicio de Electronic Arts. Destacan los comentarios desde boxes en los que, además de darnos datos sobre la carrera, nos indican los problemas técnicos de nuestro coche.

JUGABILIDAD 96

El programa permite a los usuarios elegir entre una perfecta simulación hasta un modo arcade. Al magnífico control se une una impresionante variedad de opciones que hacen que estemos ante un entretenido compacto.

GLOBAL



+ Llevar la actualización hasta la próxima temporada.
- La intro no está a la altura de lo que EA nos tiene acostumbrados.



Temporada 2000

Normalmente los simuladores de **Fórmula Uno** recogían los datos de la última temporada celebrada. Sin embargo, la última entrega de FORMULA 1 de PSYGNOSIS y este juego han incluido las novedades de la próxima campaña. De esta forma aparecen el circuito de **Indianápolis** y el equipo Jaguar-Ford (**Irvine** y **Herbert**).











A lo largo de la carrera se ofrece información sobre la marcha de la misma mediante los contactos con boxes y a través de mensajes sobreimpresos en la parte inferior de la pantalla.

simulación y un modo más sencillo, ideal para los usuarios que prefieren los juegos más *arcade*. Con ello se sitúa en la misma línea de sus competidores dentro del apartado gráfico. Las 5 cámaras incluidas permiten elegir entre diferentes perspectivas, entre las que destaca por su realismo la ofrecida desde el interior de la cabina. Cada una de las citadas cámaras determina el aspecto sonoro, ya que el sonido del motor es diferente. En este sentido hay que destacar los comentarios de **Luis Villamil** acerca de los circuitos y, sobre todo, las indicaciones desde boxes. **CHIP & CE**







Los pilotos españoles vuelven a estar presentes en el programa. En esta imagen se puede ver a **Pedro de la Rosa** en serios apuros.





Durante el trancurso de los grandes premios pueden producirse todo tipo de accidentes. En los mismos es posible dejar en el camino diferentes partes de los coches.





By I-MAN
The ps X files
Memory card
4CM
NEW!!
RAMNET
5 Colores
Realistic Racing Wheel
Compatible with Playstation
Reparaciones
NEW!!
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
Dancing Queen
VIDEO CD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
La verdad
esta aqui dentro
I-MAN
BARCELONA
93 426 10 80
Parlamento, 13
I-MAN
ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
MALLORCA
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
I-MAN
BADALONA
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo
I-MAN
MATARO
93 758 68 28
Francesc Macia, 9
I-MAN
SABADELL
93 726 65 09
Convent, 59
I-MAN
GERONA
972 21 66 29
La Salle, 16-18 Girona Boulevard
BARCELONA
93 453 83 48
Sepulveda, 155

TOP

PLAYSTATION

1 GRAN TURISMO 2 =
Conducción • SCE
La obra maestra de POLYPHONY DIGITAL sigue reinando la lista de *PlayStation*, y parece que seguirá así por mucho tiempo. Ni la incorporación de Resident Evil 3 Nemesis, F1 2000, Medievil 2 y Syphon Filter ha hecho tambalear su reinado.

2 FINAL FANTASY VIII =
RPG • Squaresoft

3 METAL GEAR SOLID =
Aventura • Konami

4 ISS PRO EVOLUTION =
Deportivo • Konami

5 F1 2000 NOVEDAD
Conducción • Electronic Arts

6 RESIDENT EVIL 3 NOVEDAD
Survival Horror • Capcom

7 DINO CRISIS ↓
Survival Horror • Capcom

8 DRIVER ↓
Conducción • GTI

9 SYPHON FILTER 2 NOVEDAD
Tactical Espionage Action • 989 studios

10 GRANDIA ↓
RPG • Ubi Soft

11 RALLY CHAMPIONSHIP NOVEDAD
Conducción • Electronic Arts

12 READY 2 RUMBLE BOXING =
Deportivo • Infogrames/Midway

13 MEDAL OF HONOR =
Shoot´em-up • Electronic Arts

14 GHOUL PANIC NOVEDAD
Shoot´em-up • Namco

15 MEDIEVIL 2 NOVEDAD
Arcade 3D/aventura • SCEE

16 TOY STORY 2 ↓
Plataformas 3D • Disney Interactive

17 COLONY WARS RED SUN ↓
Shoot´em-up • Psygnosis

18 EL MAÑANA NUNCA MUERE ↓
Aventura espionaje • Electronic arts

19 TOMB RAIDER IV ↓
Aventura 3D • Eidos

20 BEATMANIA ↓
simulador de DJ • Konami

GAME BOY COLOR

1 RAYMAN NOVEDAD
Plataformas • Ubi Soft
¡Por fin! Tras meses de inmovilidad, la cabeza de la lista de *GB* ha sufrido una conmoción. Rayman es el responsable.

2 MARIO GOLF ↓
Deportivo • Nintendo

3 MICKEY´S ADVENTURE RACING ↓
Conducción • Rare

4 POKÉMON ROJO Y AZUL ↓
RPG • Nintendo

5 ZELDA DX ↓
Action-RPG • Nintendo

6 SUPER MARIO BROS. D.X. ↓
Plataformas • Nintendo

7 R-TYPE DX ↓
Shoot'em-up • Irem

8 WARIOLAND 2 ↓
Plataformas • Nintendo

9 CONKER´S POCKET TALES ↓
Aventura • Nintendo-Rare

10 INTERN. TRACK & FIELD NOVEDAD
Deportivo • Konami

Charly Table
NO HAY WEB OS • PLAY BOY COLOR

Lui Joruji
IL CAPO DI PCPLUS • PECE

El más espectacular
DEAD OR ALIVE 2 • DREAMCAST

El más adictivo
GHOUL PANIC • PLAYSTATION

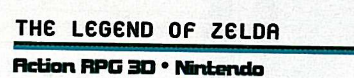


El mejor del mes
VAGRANT STORY • PLAYSTATION

TOP SUPERJUEGOS

NINTENDO 64

1 DONKEY KONG 64 — =
Plataformas 3D • Rare
R. RACER es la única novedad de una lista carente de lanzamientos de peso, hasta la llegada de POKEMON STADIUM.



2 THE LEGEND OF ZELDA — =
Action RPG 3D • Nintendo

3 RIDGE RACER 64 — NOVEDAD
Conducción • NST

4 SUPER MARIO 64 — ↓
Plataformas 3D • Nintendo

5 MARIO GOLF 64 — ↓
Deportivo • Nintendo

6 JET FORCE GEMINI — ↓
Shoot'em-up 3D • Nintendo/Rare

7 RAYMAN 2 — ↓
Plataformas • Ubi soft

8 WORLD DRIVER CHAMP. — ↓
Conducción • Infogrames/Midway

9 ROADSTERS — ↓
Conducción • Titus

10 TUROK RAGE WARS — ↓
Shoot'em-up • Acclaim

JAPON

1 SHEN MUE • DREAMCAST — =
Aventura 3D • Sega
Nada ni nadie ha podido hacer tambalearse al SHEN MUE de **Yu Suzuki** de la primera posición.



2 B. HAZARD CODE VERONICA. • DC — =
Survival Horror • Capcom

3 PARASITE EVE 2 • PLAYSTATION — =
Survival Horror • Squaresoft

4 SEGA GT H.S • DREAMCAST — NOVEDAD
Conducción • Sega

5 D2 • DREAMCAST — ↓
Aventura • WARP

6 VALKYRIE PROFILE • PSX — ↓
RPG • Enix

7 GUITAR FREAKS • PLAYSTATION — ↓
Sim. Musical • Konami

8 STRIDER HIRYU 1&2 • PSX — NOVEDAD
Action RPG • Namco

9 CHRONO CROSS • PLAYSTATION — ↓
RPG • Squaresoft

10 SF III W IMPACT • DREAMCAST — ↓
Beat'em-up • Capcom

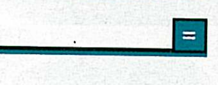
DREAMCAST

1 SOUL CALIBUR — =
Beat'em-up • Namco
De momento, y hasta que DEAD OR ALIVE 2 irrumpa en **España** en Junio, SOUL CALIBUR es lo máximo en *DREAMCAST*.

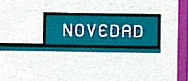




2 SONIC ADVENTURE — =
Plataformas 3D • Sega



3 NBA 2K — NOVEDAD
Deportivo • Sega



4 CRAZY TAXI — =
Conducción • Sega



5 SHADOWMAN — =
Aventura 3D • Acclaim



6 THE HOUSE OF THE DEAD 2 — =
Shoot'em-up • Sega



7 VIRTUA STRIKER 2 VER 2000.1 — =
Deportivo • Sega



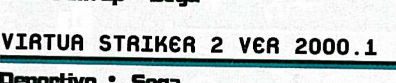
8 READY TO RUMBLE BOXING — =
Deportivo • Infogrames/Midway

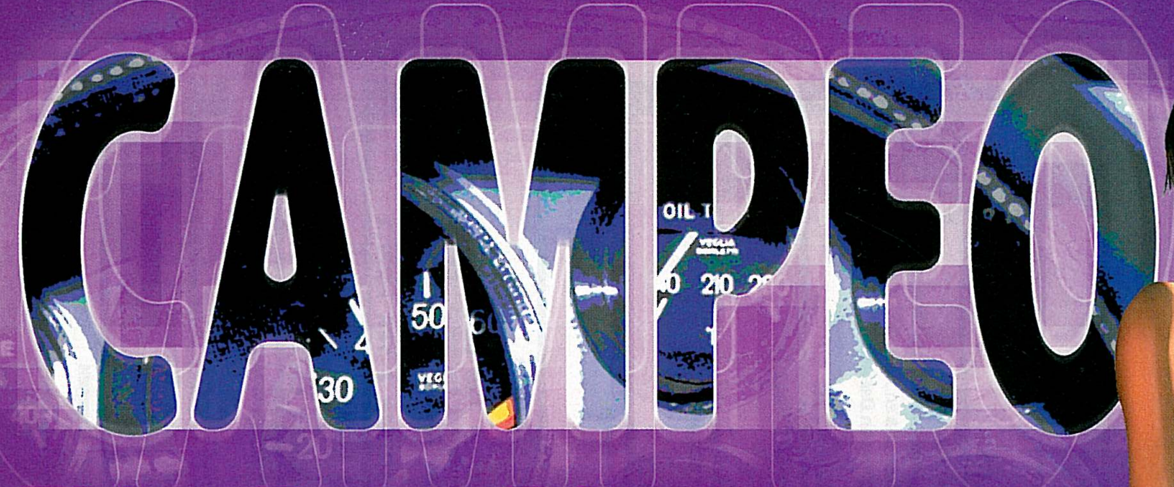


9 DEADLY SKIES — =
Simulador de vuelo • Konami



10 SF ALPHA 3 — =
Beat'em-up • Capcom

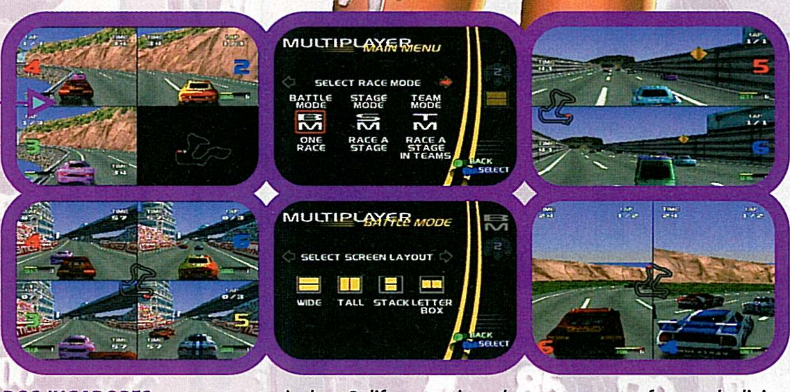





Ridge Racer 64

Como viene siendo habitual, y con la excepción de Rare, tiene que ser la propia ***Nintendo*** la que demuesre al mundo lo que se puede hacer con ***Nintendo 64***. Ridge Racer 64 es tan ***bueno***, que jamás volveréis a sacar de sus cajas los ***anteriores*** juegos de coches para esta consola. Aunque un poco tarde, ***por fin*** se va a poder jugar en N64 con un auténtico ***monstruo*** del asfalto.





DOS JUGADORES... o tres o cuatro. El modo Multiplayer es la principal incorporación e incluye 3 diferentes tipos de juego. En el caso de dos jugadores se podrá determinar entre cuatro formas de división de la pantalla, dos horizontales y dos verticales.

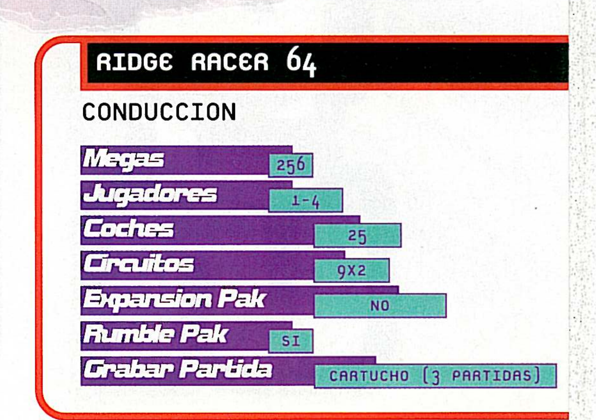
Después de varios años de experiencia jugable con **Nintendo 64** y **PlayStation** hay verdades ciertamente «impepinables». Lo que está claro es que, en cuanto a catálogo de juegos, **PlayStation** es la reina tanto en volumen como calidad media, pero si tuviéramos que elegir cinco juegos de cada consola, ambas tienen representantes lo suficientemente cualificados como para batir a su rival. Y entre esos cinco juegos de **Nintendo 64** está claro que uno de ellos sería **Ridge Racer 64**. Su llegada nos llena de alegría, pero también da un poco de pena, echando la vista atrás, que hayamos tenido que esperar tanto para comprobar que un juego de coches para esta consola no precisa de efecto niebla, de limitaciones, y que la tan cacareada superioridad técnica de **PlayStation** respec-

Si no nos gusta el color con el que viene de serie cada coche, antes de cada carrera, además de elegir el tipo de cambio, podrémos cambiar el aspecto del vehículo. Hay combinaciones espectaculares.



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	NINTENDO S.T.



RIDGE RACER 64

CONDUCCION

Megas	256
Jugadores	1-4
Coches	25
Circuitos	9X2
Expansion Pak	NO
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CARTUCHO (3 PARTIDAS)



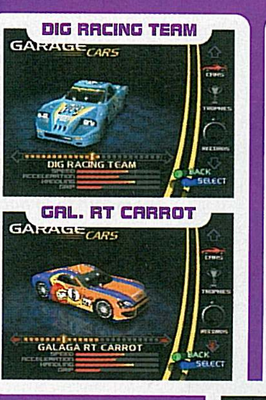
En el menú de opciones es posible modificar varios detalles, como la forma de derrape. A nosotros la que más nos gusta es la clásica o la nueva para esta versión.



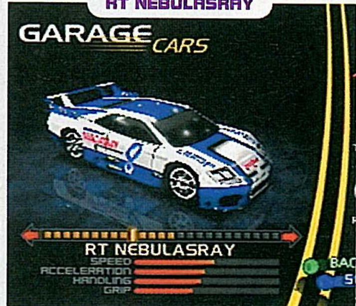


to a **Nintendo 64** en este tipo de juegos sólo existía en la mente de algunos programadores no demasiado virtuosos con el *hardware* de esta consola. Y es que **Ridge Racer 64** tiene todo, todo lo que se puede exigir al mejor juego de conducción. Es bonito, rápido, dinámico, posee un control absolutamente genial y está revestido de un abanico de opciones y modos de juego que hace que nada se eche en falta. La mecánica de juego es la típica de la saga, esto es, debemos concluir en primera posición todos los circuitos a los que vayamos enfrentándonos para abrir otros nuevos y poder conseguir nuevos coches. Aunque muchos son simples variaciones de los anteriores (un recurso de sobra conocido por los que conocemos esta saga), lo cierto es que nada menos que 9 largos trazados más su recorrido inverso se contemplan en el juego. Y respecto a los bólidos, la friolera





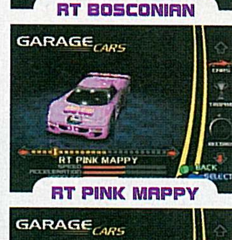


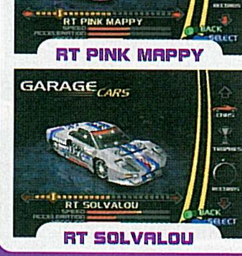


COCHES. No son todos los que son pero sí son todos los que están. A los que veis en estas pantallas hay que sumar los que se consiguen al completar el modo Extra, el modo Speed, el Z y el Caddy Car. 25 en total.















GRAFICOS 95
Todo el espíritu de la saga se concentra en el cartucho. Olvidaos de efectos neblinas y demás zarandajas. En su género, está a años luz del siguiente. Quizá podrían haber variado más el diseño de los coches.

MUSICA 88
Es la misma de todos los Ridge Racer. Un techno muy machacón que agradará a los aficionados y pondrá de los nervios al resto. Puede cambiarse la canción en el momento de esperar el semáforo verde de salida.

SONIDO FX 89
Además de la típica voz del comentarista y del ruido de los motores, lo que más destaca sin duda es el chirriante sonido de los frecuentes derrapes. En cambio, el de las colisiones es siempre el mismo, da igual el tortazo.

JUGABILIDAD 95
A pesar de que no haya sido Namco la responsable de la programación, la gente de Nintendo S.T. no sólo la ha conservado, sino que ha mejorado la jugabilidad. Con RR4 tienes juego para mucho, mucho tiempo.

GLOBAL 94



+ Es tan bueno o más que el mejor Ridge Racer de Play.
- La música machacona... si no te gusta el techno.




MODO EXTRA. A partir de que finalicemos el modo Expert, comenzará el modo extra, que consiste en disputar todos los anteriores circuitos superados en sentido inverso. Hasta este momento todo habrá sido un paseo, pero la dificultad irá elevándose en progresión geométrica. Difícil, quizá muy difícil, pero no imposible.





VISTAS. Tres son las vistas con las que podrémos competir. La primera desde el interior del coche, espejo retrovisor incluido; la segunda trasera, sin duda la más impactante y, la última, ligerísimamente más alejada que la anterior. Todas son hiperjugables. En las repeticiones serán multiángulo, como es habitual.





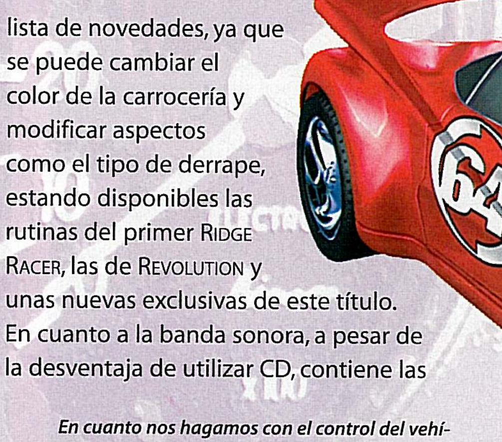
REIKO NAGASE. Sigue protagonizando la intro de Ridge Racer, aunque por lo que hemos visto en PlayStation 2, quizá sea ésta su última aparición. Si por nosotros fuera, nos quedaríamos con la siempre evocadora mirada de Reiko Nagase.



CADDY CAR. Empieza un Grand Prix. Comienza en RR Novice y, tras recorrer unos metros da la vuelta y atraviesa el muro. Correrás otra carrera inversa y, si la ganas, obtendrás de premio el coche de Doc.



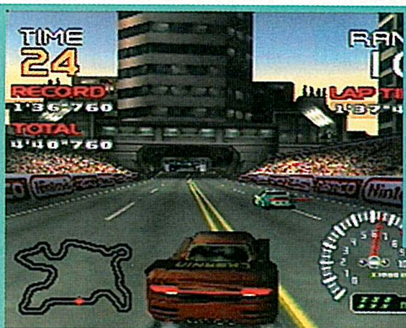
de 25 preciosos vehículos (quizá algunos demasiado parecidos entre ellos) podrán llegar a estar al alcance del usuario si se concluye el juego (al inicio sólo cuatro). Pero el gran añadido a la saga de este título es la incorporación de un modo *Multiplayer* que permite la participación simultánea de 2, 3 y hasta 4 jugadores. En dicho modo se podrá competir en modo batalla, intentar ir ganando circuitos o correr en equipo. Pero no acaba aquí la lista de novedades, ya que se puede cambiar el color de la carrocería y modificar aspectos como el tipo de derrape, estando disponibles las rutinas del primer Ridge Racer, las de Revolution y unas nuevas exclusivas de este título. En cuanto a la banda sonora, a pesar de la desventaja de utilizar CD, contiene las



En cuanto nos hagamos con el control del vehículo comenzaremos a divertirnos de lo lindo. Practica con los derrapes y todo será más fácil.

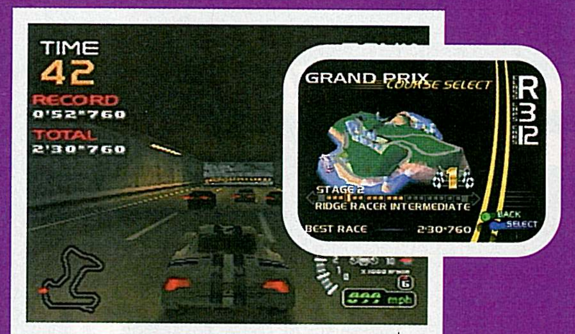




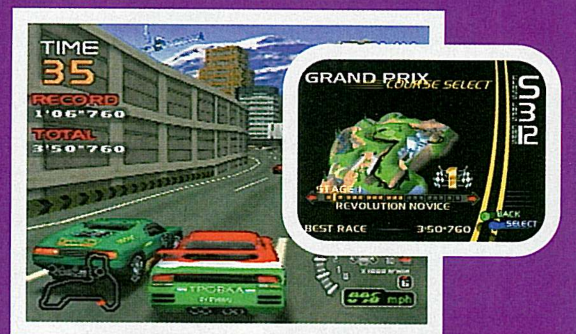



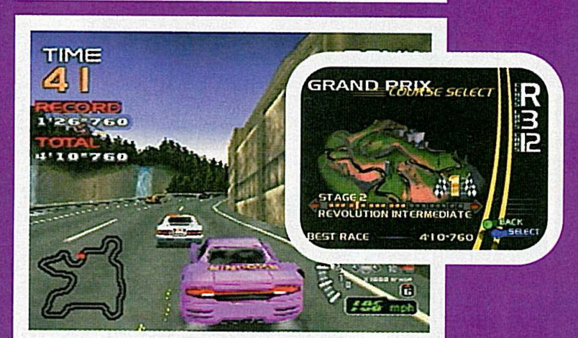


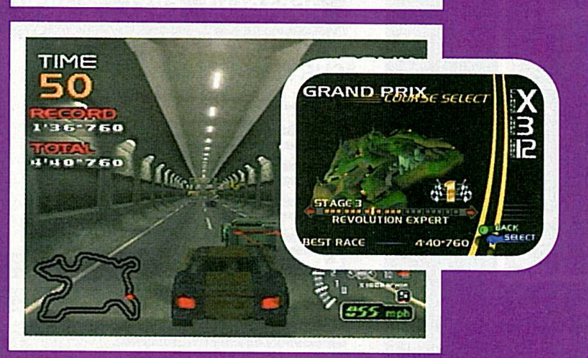


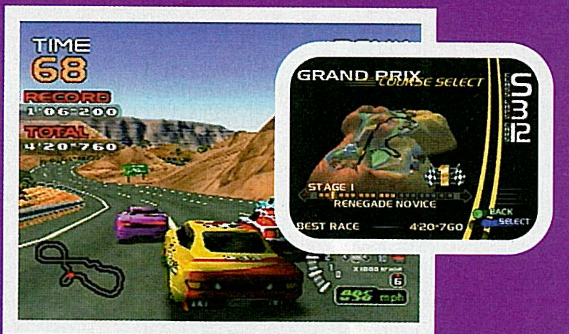


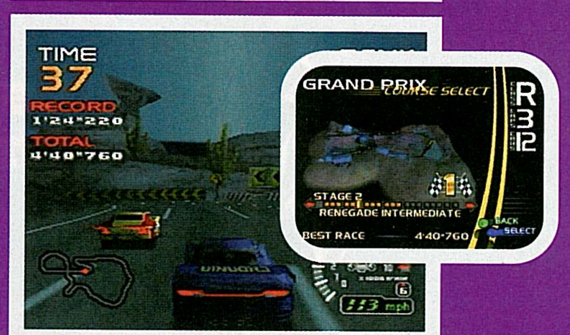














Circuitos

El elenco de recorridos que componen el modo Grand Prix de Ridge Racer 64 lo componen 9 distintos circuitos. Distintos entre comillas, ya que se agrupan en tres grupos (Ridge Racer, Revolution y Renegade) compuestos por tres diferentes variaciones del original según su dificultad (Novice, Intermediate y Expert). Cada vez que se acabe un nivel de dificultad se podrá competir contra los coches, también 3 nuevos por nivel. Finalizados los 3 grupos, se recorrerán en sentido inverso los 9 trazados, pudiéndose también conseguir otros tantos coches más uno especial.



típicas melodías habituales, *techno* puro y duro que, si no es de vuestro agrado este tipo de música machacona, os obligará a bajar la música en las opciones. En cuanto a los efectos de sonido, los habituales, con especial mención a los siempre espectaculares derrapes (muy habituales si sois conocedores de la saga) y a la voz del comentarista (poco frecuente pero contundente). En resumen, **Ridge Racer 64** es, técnicamente, el mejor juego de conducción para esta consola. Y no sólo eso, porque su adictiva jugabilidad invitará a jugar durante horas con tal de conseguir abrir todos los circuitos y los coches. Y si queréis un juego largo, no os preocupéis, porque aunque al principio todo os resultará demasiado fácil (en un par de horas habréis finalizado la mitad del juego), a partir de que se active el modo *Reversal* de los circuitos, las cosas se complicarán, tanto que en los últimos niveles apenas se os perdonarán los fallos. Así que si buscáis un buen juego de coches que os devuelva la emoción de la lucha contra las curvas, no os perdáis **Ridge Racer 64**. Con él recuperaréis todas las sensaciones que durante todo este tiempo no habéis conseguido vivir en ***Nintendo 64***. **THE SCOPE**

VALORACION

▶ NAMCO, como todos sabéis, es para nosotros como un rey Midas que convierte en oro todo lo que toca. Al ser NINTENDO la encargada de trabajar con la adaptación a NINTENDO 64 de su estandarte de la conducción, teníamos dudas sobre si podrían mantener la esencia del juego (lo mismo pensaríamos si NAMCO programara un MARIO BROS.)

▶ El resultado no puede ser más satisfactorio, con un juego tan entretenido y vistoso como el que más. Y encima han redondeado el producto con la inclusión de un modo multiplayer de hasta 4 jugadores simultáneos con varias opciones de competición.

▶ Un título sin fisuras, con un nivel de dificultad muy estudiado, un entorno gráfico sólido y un control intuitivo. Lo único malo que tiene es que deja en ridículo a otros juegos de coches para esta consola. ¿Alguien se atreverá a recurrir de nuevo al efecto niebla?

La ciudad MUER

Resident Evil 3 Nemesis

En Resident Evil 3 resultará muy útil aprender a utilizar las técnicas de escape que han incorporado sus creadores. Nos librará de más de un susto.

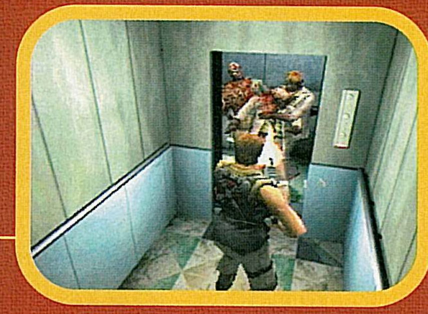
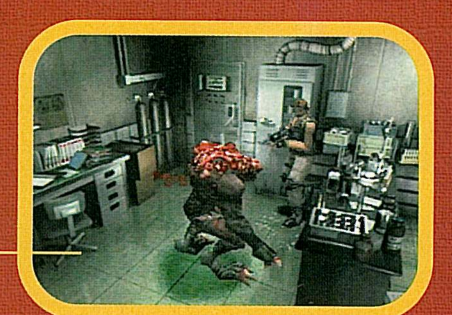
Jill le echa una mano a Brad Vickers para acribillar a balazos a una de las infernales criaturas que están asolando la ciudad de Raccoon.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

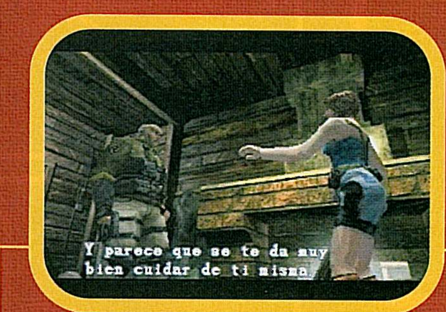
SURVIVAL HORROR

CD ROM

Jugadores	1
Vidas	1
Fases	AVENTURA
Continuaciones	NINGUNA
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

Mercenarios. Jill se encontrará en su huida de Raccoon City con un grupo de mercenarios a sueldo de Umbrella. Aunque no le quedan muy claras cuáles son las intenciones de estos hombres, al final no tendrá más remedio que fiarse de uno de ellos, Carlos. Su colaboración será vital para que él y Jill sobrevivan a la catástrofe, e incluso podrás controlarle durante un momento del juego.





Dame un respiro. El juego está plagado de escenas en tiempo real, que además de concedernos unos momentos de descanso, nos descubrirán qué está ocurriendo y el papel que juegan los protagonistas en la aventura. Estas escenas también nos prepararán para los momentos en que es preciso tomar una decisión. Dependiendo de la que elijamos cambiaremos el rumbo de la historia.

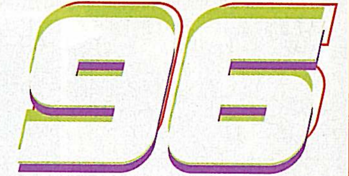


Esta puede ser la despedida de ***Resident Evil*** en los 32 bits de Sony, casi con toda seguridad. A la ***espera*** de su paso a Dreamcast y PlayStation 2, ***Capcom*** ha realizado un magnífico trabajo para ofrecernos ***el mejor*** capítulo de toda la saga hasta la ***fecha*** en dura competencia con la primera entrega.

Shinji Mikami es el principal responsable de que ahora millones de personas en todo el mundo estén enganchadas al fenómeno Resident Evil. Su obra ha marcado un antes y un después en este sector, dando vida a un nuevo género con una saga que hace gala de un estilo propio y que se ha instalado como modelo a seguir para todas las compañías que se adentran en el complicado mundo del *survival horror*. Y es que, a pesar de las imitaciones y clones que han surgido desde que Biohazard vio la luz, Resident Evil continúa siendo el rey de los juegos de terror. La llegada de **Resident Evil 3**, aunque a muchos pueda parecerles que se está exprimiendo la gallina de los huevos de oro sin ninguna aportación interesante (como está ocurriendo últimamente con Tomb Raider), vuelve a atraernos en cuanto posamos nuestras manos en el mando. Y nos mantendrá en vilo hasta la apocalíptica escena final. A mi parecer, tengo serias dudas para elegir el mejor Resident Evil entre la primera y la última entrega. Es notable la diferencia técnica entre ambas, pero lo que nos hizo sentir el capítulo que inauguró la saga no lo ha logrado

SUPER Information

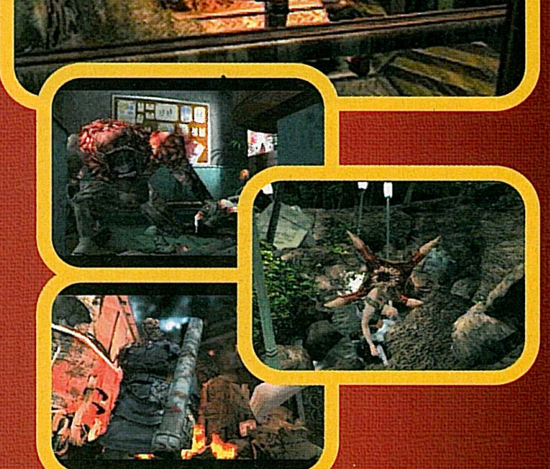
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
97	94	95	95	96
Al increíble grado de detalle de cada escenario se han añadido inteligentes efectos de luces y animaciones que dan mucha más vida a los lugares que visitamos. Los enemigos también presentan un aspecto de lo más espectacular.	Como ha sucedido hasta ahora, los responsables de Resident Evil nos ofrecen un variado repertorio de melodías que irán acentuando los momentos críticos subiendo la tensión, como si fuera la banda sonora de una película.	Se trata de un apartado digno de elogio. Creo que muy poca gente se «curra» tanto este aspecto. Un buen trabajo que dota de un mayor grado de realismo al juego dando mayor consistencia al ambiente.	Podrías jugar a Resident Evil 3 muchas veces y siempre te encontrarías con algo nuevo. En la mayoría de los casos serían pequeños detalles, en otras, secuencias completamente nuevas. Pero sobre todo destaca Nemesis.	 + La tensión que aporta Nemesis y el brillante argumento. − Que tengamos que esperar hasta la aparición del siguiente RE.

Umbrella. La catástrofe que la compañía Umbrella ha desatado en Raccoon City alcanza su grado más dramático en la tercera entrega de la saga Resident Evil. Gran parte de culpa la tienen sus armas biológicas más poderosas: los hunters, el excavador de tumbas (un gusano gigante que habita en un cementerio) y, por supuesto, Nemesis y sus mutaciones a lo largo de la aventura.

ningún título posterior hasta el momento, porque ya estábamos preparados para el impacto. Sin embargo, en **RE3** CAPCOM ha rizado el rizo. Son varias las razones que mantienen viva nuestra atención mientras deambulamos por la desolada ciudad de Raccoon. En primer lugar, que se ha continuado con la línea estilística y se ha mantenido la indudable calidad técnica que ha caracterizado a Resident Evil desde su nacimiento, incluyendo mejoras en el apartado gráfico. Los escenarios en 2D han comenzado a adquirir vida con coloristas luces de neón, maravillosos efectos de luz que ambientan a la perfección las salas (en especial, en las habitaciones de la sala del reloj la capilla es una preciosidad) y algún que otro toque como humo saliendo de un extractor de aire, etc. Pero el elemento que más ha influido en el éxito de **RE3** es la última arma

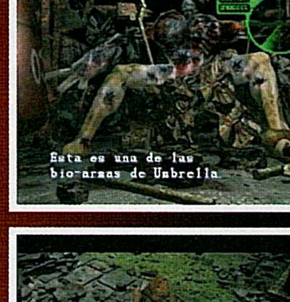










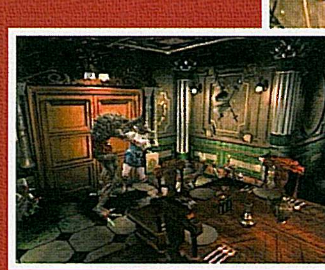


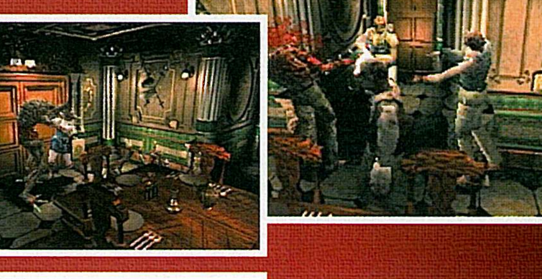


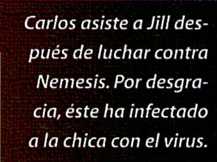


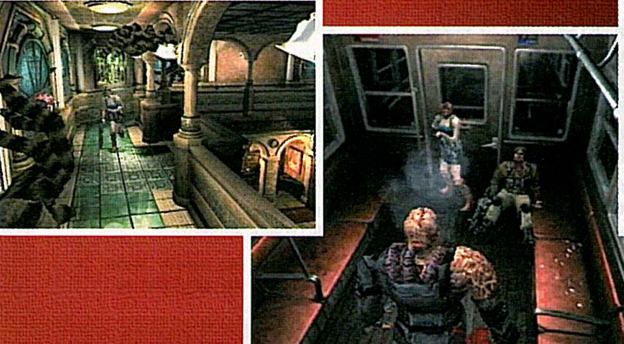
Carlos asiste a Jill después de luchar contra Nemesis. Por desgracia, éste ha infectado a la chica con el virus.

biológica creada por Umbrella: Nemesis. Siguiendo los pasos del Dr. Birkin en Resident Evil 2, esta bestia mutará durante el juego, volviéndose más resistente a los ataques de Jill, con la que tendrá un espectacular enfrentamiento final. Pero a diferencia de Birkin, Nemesis te atormentará desde el comienzo de la aventura persiguiéndote a una velocidad endiablada y utilizando un gran bazooka si estás fuera de su alcance. Cuando Nemesis aparece la tensión alcanza límites insospechados. Aunque siempre podrás echar mano de la nueva habilidad que se ha incluido en RE3: esquivar a los enemigos antes de que te ataquen. En resumen, todo un juegazo para **PSX.** ➜ R. DREAMER











Finalmente Carlos y Jill consiguen que un helicóptero les rescate de Raccoon City.

VALORACION

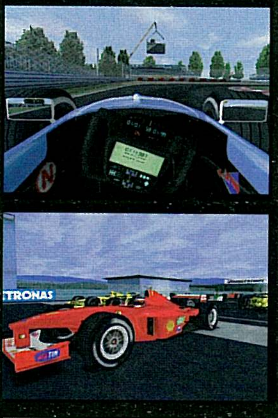
Resident Evil 3 es un título indispensable para los amantes de la saga y del género survival horror. La multitud de caminos alternativos para favorecer nuevas incursiones en la aventura, la implacable persecución de Nemesis a lo largo del juego y el incomparable apartado técnico desarrollado por CAPCOM así lo confirman. Quizá le falla ligeramente la traducción.

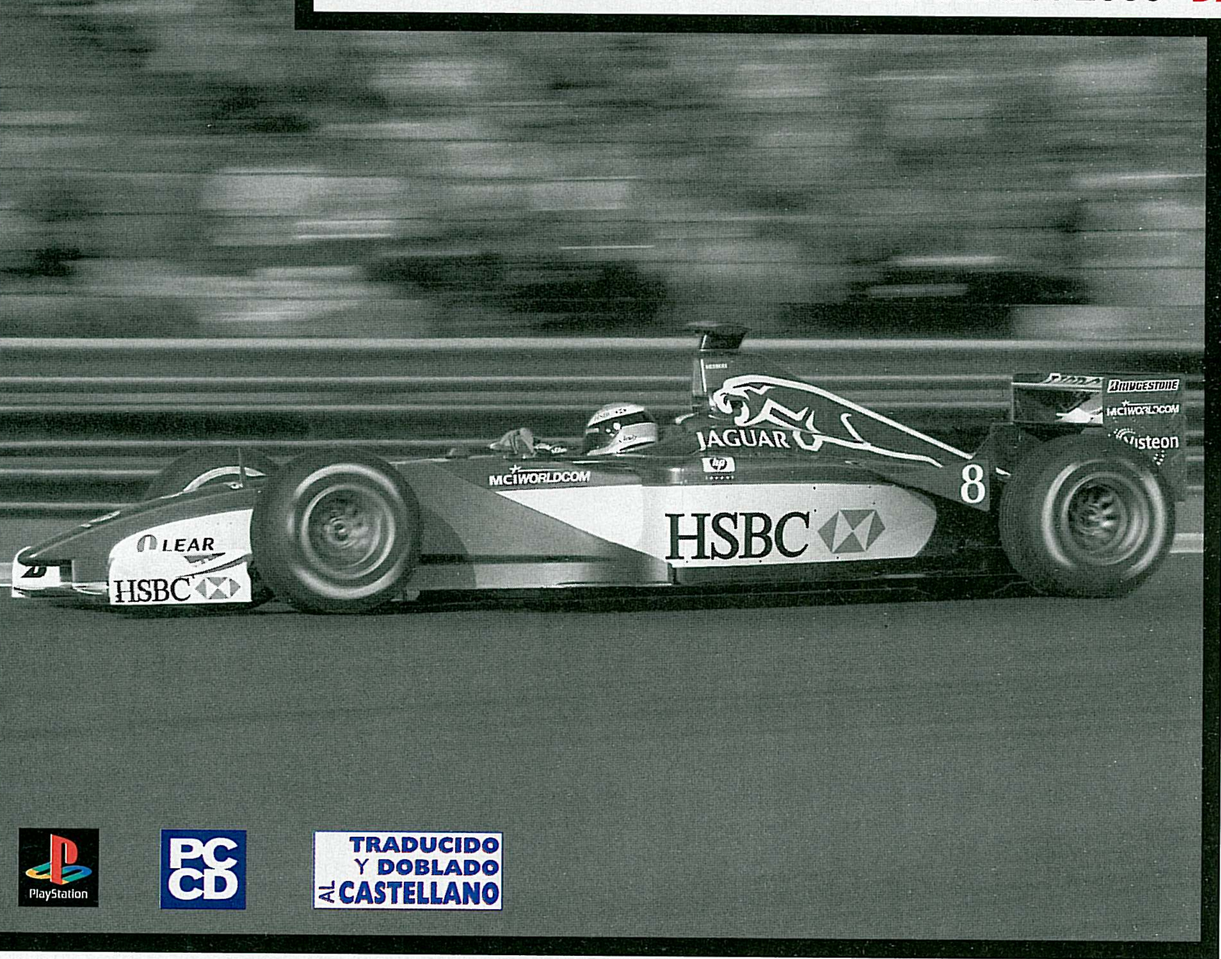






DAME LA-ACELERACIÓN-DE-UN-AVIÓN-SOBRE-CUATRO-RUEDAS **DAME** LA-SENSACIÓN-DE-CONDUCIR-A-300 KMH **DAME** LA-NUEVA-ESCUDERÍA-EL-NUEVO-GRAN-PREMIO **DAME** PASES-DE-BOXES-PARA-LA-TEMPORADA-2000 **DAME** F1 2000







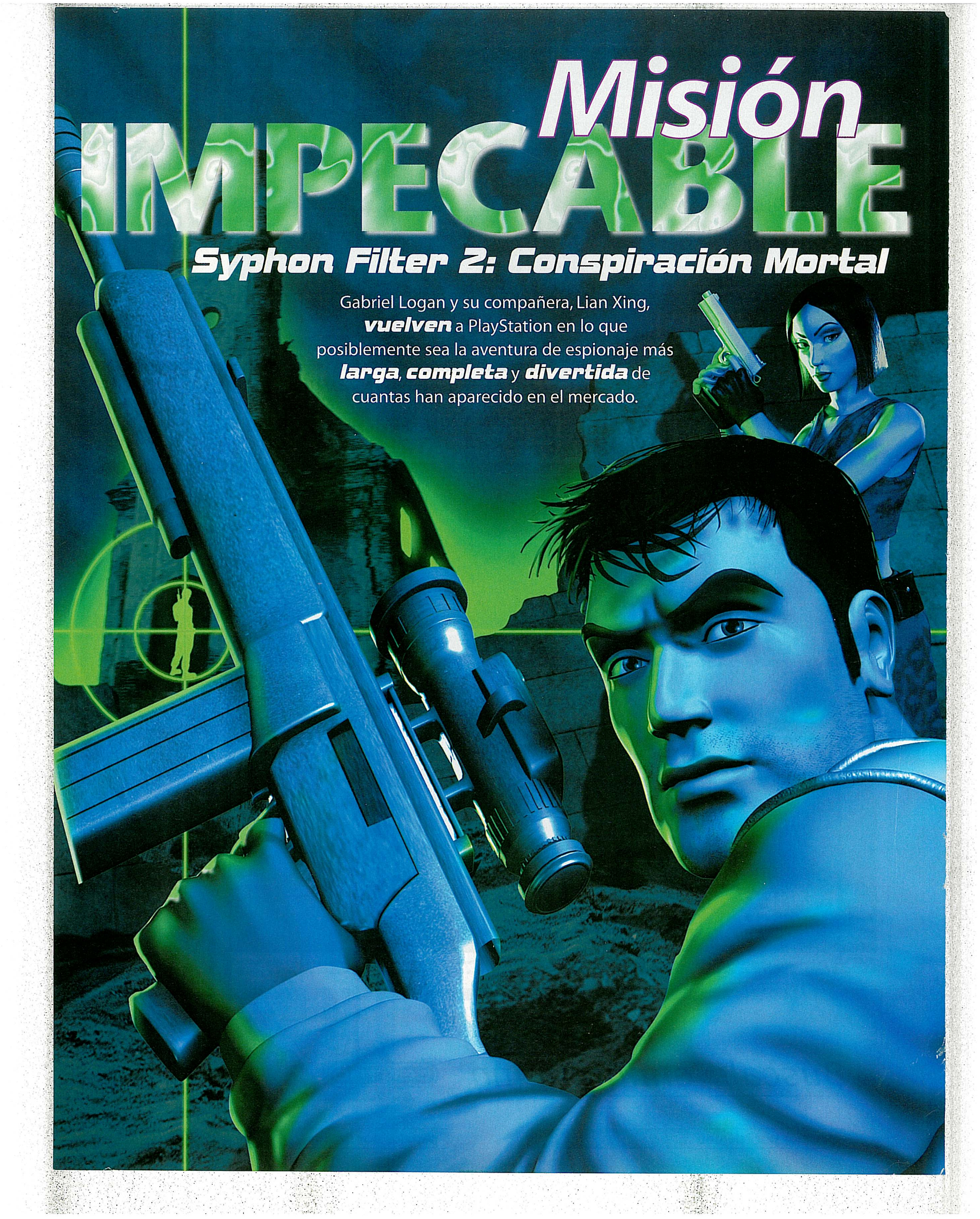
Búscalo ennnnnnnnnn

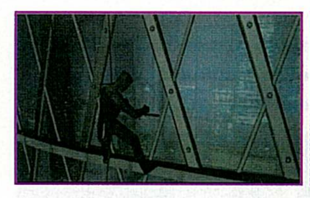


www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet pedidos@centromail.es


Misión
IMPECABLE
Syphon Filter 2: Conspiración Mortal
Gabriel Logan y su compañera, Lian Xing, **vuelven** a PlayStation en lo que posiblemente sea la aventura de espionaje más ***larga***, ***completa*** y ***divertida*** de cuantas han aparecido en el mercado.

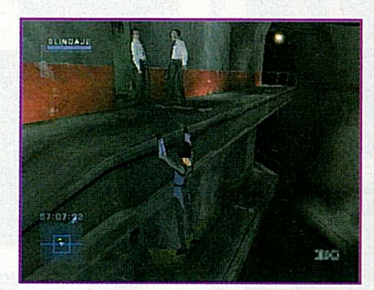






SUPER Information

FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	IMSOMNIAC



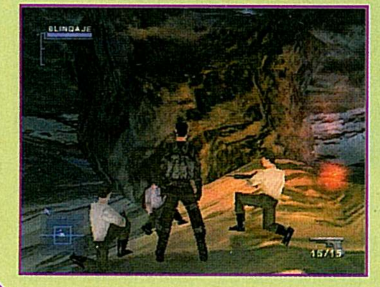


Desde la aparición del primer Syphon Filter, pocos juegos me habían logrado enganchar como éste lo hizo, a excepción de ciertas joyas de lucha como King Of Fighters' 98. Ahora y, tras una agónica espera, al fin EIDETIC y 989 STUDIOS lanzan una segunda parte que supera, aunque no a primera vista, todos los aspectos de la anterior. En esta ocasión la misión de Gabriel Logan consistirá en conseguir a toda costa el antídoto para el virus *Syphon Filter*, ya que su inseparable compañera, Lian Xing, fue contagiada con dicho virus durante el primer Syphon Filter. Para conseguir dicho objetivo tendremos que completar 20 impresionantes escenarios que van desde una base aérea de **Orlando** hasta una discoteca en pleno centro de **Rusia**. Dichos niveles no serán superados sólo por Gabe, ya que en determinados niveles tendremos que guiar a Lian hasta el final de cada escenario e, incluso, en algunos de ellos entrará en juego una nueva incorporación al equipo: Teresa. El *engine* gráfico utilizado por 989 STUDIOS para este **Syphon Filter 2** es, a primera vista, muy similar al del primero, aunque en cuanto nos movamos un









Gabriel Logan y sus amigos.

En **Syphon Filter 2: Conspiración Mortal** no sólo tomaremos el papel de Gabe Logan, ya que Lian Xing se hará jugable en la mitad de los escenarios del juego.

SYPHON FILTER 2: CONSP...

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

2CD ROM

Jugadores	1-2
Vidas	1 (ENERGIA)
Fases	20
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (3)

GRAFICOS

93

si el engine del primer SYPHON FILTER os pareció potente, esperad a ver los efectos de luz, la suavidad con la que se mueve y la solidez del entorno que esta inmejorable segunda parte posee.

MUSICA

91

Dependiendo del momento en el que nos encontremos, la música, generada por el chip de sonido de la consola, será de diferentes géneros. en determinados escenarios podremos escuchar hasta temas JUNGLE.

SONIDO FX

95

si bien las voces del primer SF resultaron un pelín cutres (el acento inglés de todos los actores era terrible), esta segunda parte ha sido doblada por renombrados actores que reconoceréis en seguida.

JUGABILIDAD

94

A la explosiva jugabilidad del primero se le une la posibilidad de jugar con más de un personaje, de interactuar con decenas de elementos del entorno y muchísimos detalles que iréis descubriendo poco a poco.

GLOBAL



\+ el perfecto doblaje al castellano y la adictiva jugabilidad.

\- A algunos les parecerá demasiado parecido al primer SYPHON FILTER.

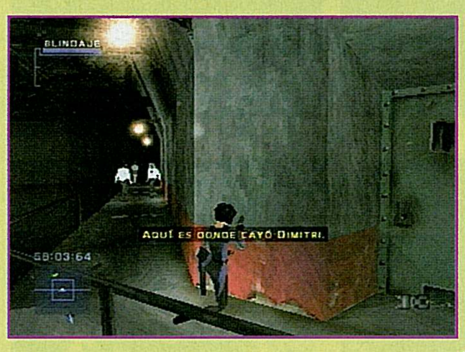


Vísteme despacio...

En Syphon Filter 2 tendremos acceso a varios atuendos diferentes, dependiendo del escenario en el que nos encontremos. Así, deberemos ir de incógnito en el laboratorio enemigo, etc.

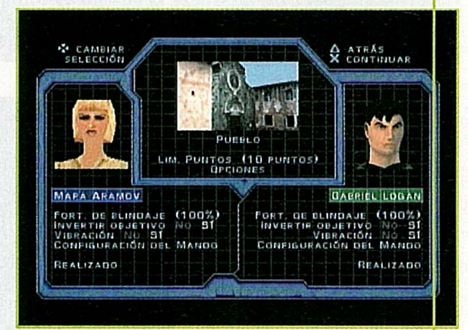








Uno de los elementos más divertidos y novedosos de esta segunda parte de Syphon Filter es el modo DeathMatch para dos jugadores.







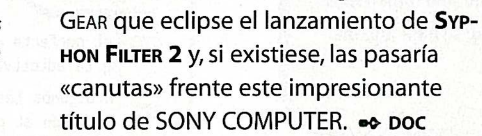
VALORACION

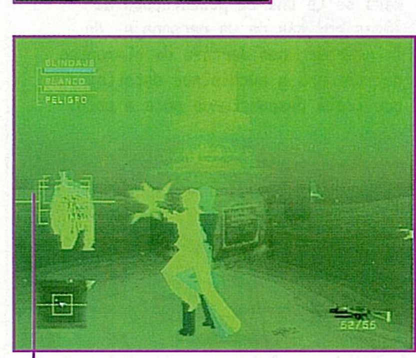
siguiendo los esquemas que convirtieron el primer SYPHON FILTER en todo un éxito, 989 STUDIOS y EIDETIC han creado una secuela que supera en todos los aspectos a la primera entrega. si aún así no has llegado a probar el primer SYPHON FILTER, esta segunda parte es una de las aventuras de espionaje más completas, más longevas y más divertidas de todos los tiempos.





poco observaremos que posee nuevos efectos de iluminación y que resulta mucho más suave en sus movimientos y más solido en conjunto. Las novedades más significativas con respecto a la primera entrega radican en una jugabilidad más trabajada, aún teniendo un control del personaje completamente idéntico. Dichas novedades se hacen notables en diversas situaciones límite, como por ejemplo, en la que tendremos que servirnos de la policía rusa para evitar ser eliminado por los terroristas y, a su vez, robar de uno de los coches patrulla un lanzagranadas de gas para quitárnoslos a todos de enmedio. En esta ocasión, no existe ningún Metal Gear que eclipse el lanzamiento de **Syphon Filter 2** y, si existiese, las pasaría «canutas» frente este impresionante título de SONY COMPUTER. **DOC**

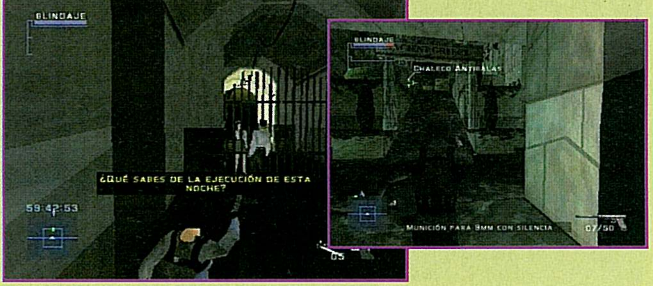




Si la zona en la que nos encontramos carece de luz, usaremos el modo de «visión nocturna».







El mundo nunca es suficiente.

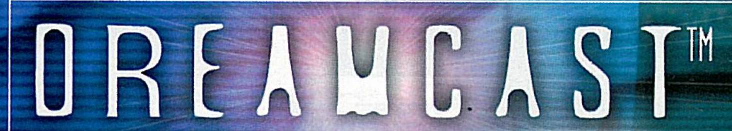
Al igual que en la primera entrega, la aventura se desarrollará en múltiples lugares del mundo, desde una discoteca rusa hasta una cárcel turca.

GAMES TRADING

ICE TURBO PS-1121B - COLORES NEGRO Y AZUL TRANSPARENTE

- Compatible PLAYSTATION
- 100% compatible Dual Shock
- Vibración
- Pedales de gas y freno
- Cambio de 4 marchas y freno de mano
- Inclinación y posición ajustables

multimedia19.2000



DREAMCAST™

Disponibles últimas novedades en accesorios compatibles DREAMCAST:

- Mandos (Dream controller vibración)
- Volantes con pedal y marchas
- Rumble pack
- Todo tipo de cables

DC-1101 A
Rumble Pack
Memory Card conectable

DC-1103 D
Rumble Pack
Memory Card conectable





DC-1102 P
Memory Card conectable



DC-1601 C - Volante Dream

PLAYSTATION™



DUAL SHOCK GC-2000

- Doble vibración con luz (FLASH)
- Vibración regulable
- Slow motion y turbo fire
- Color transparente
- Presentación en blister

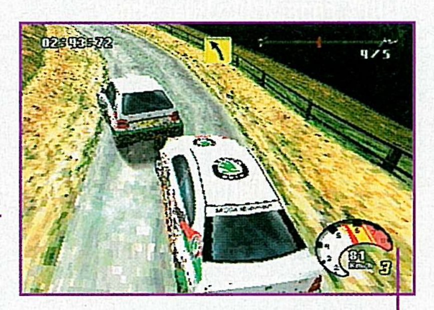
GAMES TRADING S.L.L. EUROPA

C/Pompeu Fabra, 37-43 Local Izda. 08302 Mataró (BARCELONA)
Tels. Nacionales: 93 741 1313 / 1318 - 93 741 4166 / 4167
Tel. Internacional: 34 3 741 13 17 - Fax: 34 3 741 13 14

www.gamestrading.com
e-mail: info@gamestrading.com

DOS LITROS a todo ritmo

ELECTRONIC ARTS prueba **suerte** en mundo del rally con un **programa** que, basado en el British Rally Championship, cuenta con un **entorno gráfico** realmente impresionante.



El nuevo programa de ELECTRONIC ARTS es capaz de competir con los mejores dentro del género dedicado a los rallies.



Parece que la voracidad de ELECTRONIC ARTS en el terreno deportivo está llegando hasta los deportes de motor. No en vano, la compañía norteamericana tiene previsto lanzar al mercado varios programas sobre disciplinas automovilísticas (como la **Fórmula Uno**) y motociclistas (SUPERBIKE y SUPERCROSS). Dentro de los aperitivos a esta oleada de títulos, llega hasta nosotros **RALLY CHAMPIONSHIP**, un programa que cubre uno de los géneros en los que ELECTRONIC ARTS aún no contaba con ningún representante. El citado título reproduce el campeonato de rallies británico (**British Rally Championship**), realizando un fiel reflejo de los seis rallies que lo componen. Así, se hace un recorrido que va desde los bosques **Gales** hasta la isla de **Man**, pasando por **Escocia** e **Irlanda**. Los programadores han cuidado al máximo todos los detalles, hasta el punto de incorporar el **Rally Seat**, una prueba que ha sido recientemente incluida en el campeonato. Cada uno



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	HOT GEN



RALLIES *Dentro del British Rally Championship se incluyen 6 rallies, entre los que se encuentra el rally Seat.*



UN POCO DE BARRO *Los coches inician cada etapa en perfecto estado de revista. Sin embargo, al final pueden apreciarse los efectos causados por el barro.*

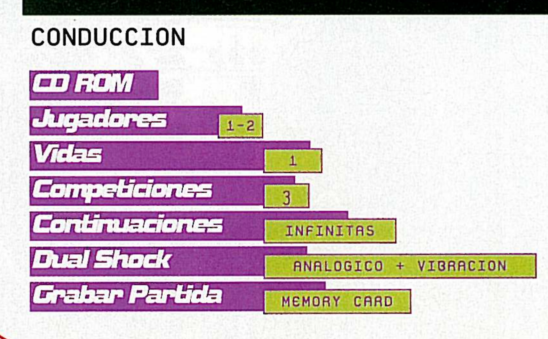




Para lograr un mayor realismo, los entornos que rodean cada una de las distintas etapas son un fiel reflejo de los originales.

VALORACION

La entrada de ELECTRONIC ARTS en el mundo de los rallies no podía ser mejor. A una fiel reproducción de los circuitos se une la incorporación de vehículos reales y de un realista sistema de control. Este juego es capaz de luchar con sus rivales frente a frente sin ningún complejo.



RALLY CHAMPIONSHIP

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

Intro

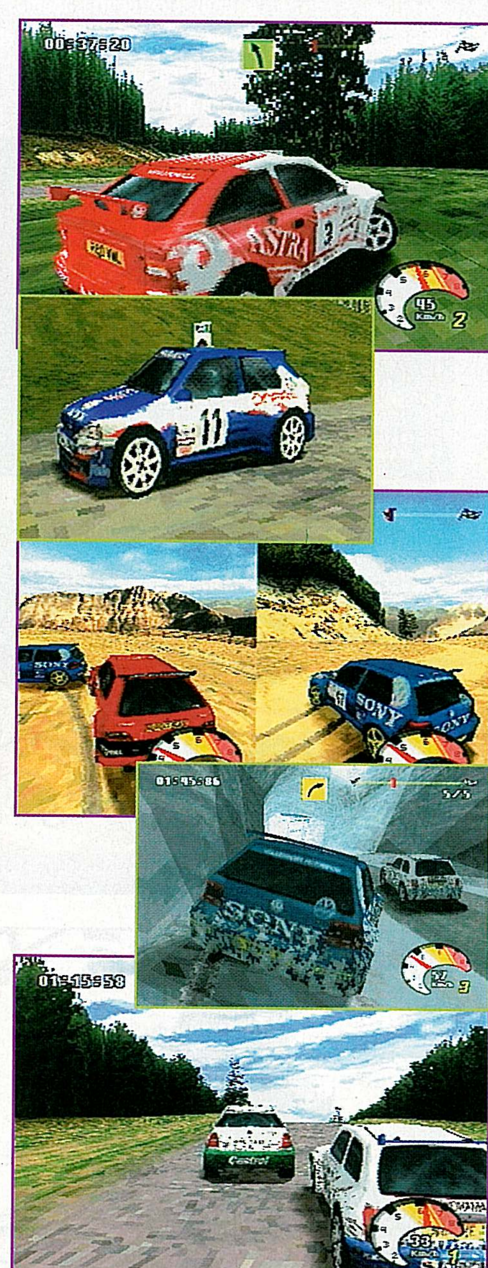


Vistas variadas





El juego incluye una perspectiva desde la parte posterior del coche por defecto. Sin embargo, ésta puede modificarse cambiando tres tipos de parámetros (altura de la cámara, distancia a la parte posterior del vehículo e inclinación). Por otra parte, únicamente en el modo competición, después de cada prueba es posible observar una repetición en la que, de forma automática, se incluye una enorme variedad de perspectivas.



de los citados rallies está dividido en 6 etapas, en las que se ha buscado recoger el clima y el entorno que las caracteriza hasta el punto de lograr los mejores gráficos que hemos podido ver dentro de los títulos de su género. Para entrar más de lleno en el juego, un comentarista en perfecto español nos ofrece una visión de cada rally incluyendo un poco de historia sobre los acontecimientos ocurridos en temporadas anteriores. Otro de los atractivos del programa es la inclusión de 16 vehículos en cuyo diseño también se ha puesto un cuidado especial. Así, las dimensiones, colores y anuncios publicitarios de cada coche son una fiel reproducción de los oficiales. Entre los coches incluidos se encuentra el Seat Ibiza Kit car Evo II, que ha sido elegido para ser la imagen del programa tanto en la panta-





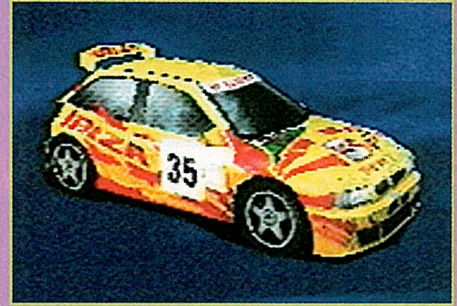


GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
96	85	95	94	95
el diseño del entorno de los circuitos es el mejor que hemos visto en un programa de rallies, destacando especialmente los juegos de luces. el diseño de los coches es otro de los aspectos estrella de este programa.	sin estar exenta de calidad, el apartado musical es, sin ninguna duda, el más flojo de todo el juego. excepto en la espectacular intro, en la que juega un papel primordial, en el resto del programa pasa desapercibida.	Los comentarios en español, tanto sobre los rallies como sobre los diferentes coches, sitúan perfectamente al usuario. Durante las carreras, al ruido de los motores se unen las indicaciones del copiloto.	el control de los coches es muy realista. Lo único que se echa en falta es un modo en el que a la consecución de puntos se le añada algún aliciente más (adquirir nuevos coches, mejoras etc.).	+ Los efectos de sonido son de lo mejor que hemos oído. − con algún aliciente más mejoraría la jugabilidad.



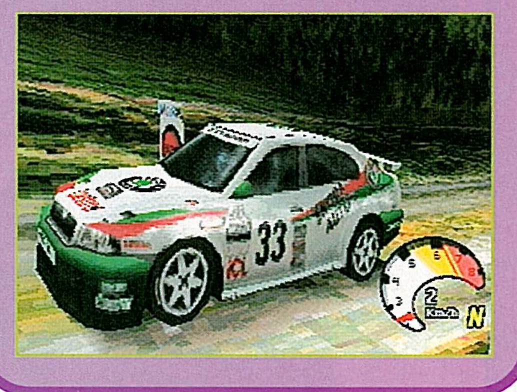
Marcas Oficiales

Los diferentes vehículos recogidos son una perfecta reproducción de los coches que compiten en el campeonato británico. Entre los mismos se encuentra, además del Ibiza (campeón del mundo de dos litros en 1996), el Golf GTI Kit car, el Renault Maxi Megane o el Vauxhall Astra Kit car (en **España** Opel Astra).









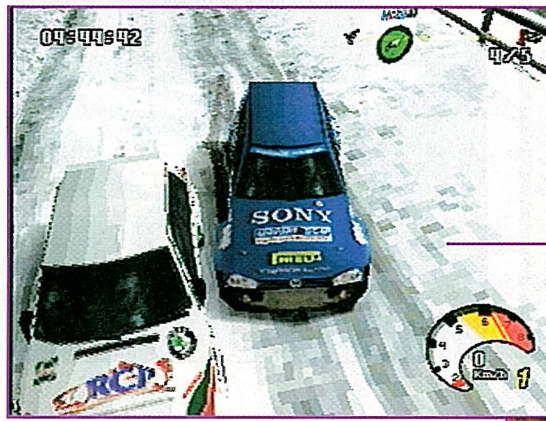


Antes de cada prueba pueden modificarse algunas de las características técnicas de los vehículos.

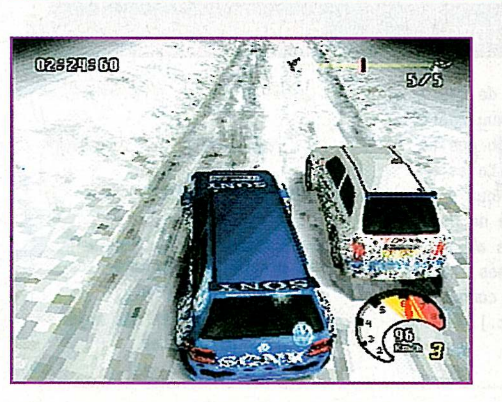


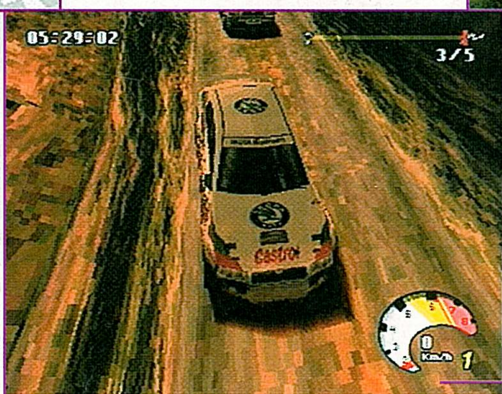
lla de presentación como en la carátula. En la presentación de cada vehículo, los comentarios vuelven a tomar protagonismo, analizando las características técnicas y su actuación en pasadas ediciones. También relacionado con el apartado sonoro hay que destacar la voz del copiloto que, de nuevo en español, nos avisa de las curvas y de su grado durante las carreras. El control busca reproducir el estilo de conducción de los pilotos de rallies, destacando los derrapes en las curvas. Las diferentes superficies y condiciones atmosféricas en las que se desarrollan las pruebas también juegan un papel fundamental, determinando el comportamiento de los coches. Mientras en el modo competición los coches siempre actúan en pruebas cronometradas, el modo *arcade* permite competir con otros coches de forma simultánea. De todas formas, en ninguno de los modos incluidos es posible cambiar de coche o mejorar el elegido, lo que supone eliminar uno de los alicientes típicos de los simuladores de conducción. De lo que no hay ninguna duda es que ha nacido un serio competidor para V RALLY y COLIN MCRAE RALLYE. **CHIP & CE**





Las condiciones atmosféricas marcan el desenlace de las pruebas. Así, la nieve, la niebla o la escasa visibilidad han sido magníficamente recogidas.





MODOS DE JUEGO *Se incluyen tres modos de juego diferentes: contrarreloj, campeonato y arcade. Mientras en los dos primeros todas las pruebas son cronometradas, en el último en cada prueba hay que adelantar a cuatro coches que han tomado la salida con antelación.*





Concurso Grandia

Ubi Soft y Super Juegos te invitan a participar en este **magnífico concurso.**

Si quieres entrar en el sorteo de los premios sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 20 de Mayo a EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell, 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre: «CONCURSO GRANDIA».

sorteamos

15 fabulosos lotes compuestos de un juego Grandia para PlayStation, una taza, un póster y una camiseta del juego.

CONCURSO GRANDIA

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

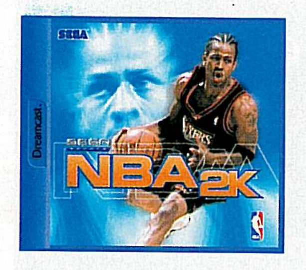
PROVINCIA: ....

C.P.: .... **TEL.:** .... **EDAD:** ....

CANASTA definitiva

NBA 2K

Dreamcast se pone las pilas en el terreno deportivo con un **simulador** de baloncesto que eleva el deporte de la canasta a su máximo exponente. **Jugabilidad** y sobre todo una impresionante calidad gráfica al servicio de las **estrellas** de la NBA.

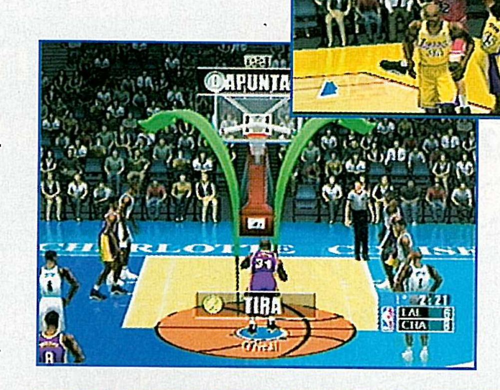


SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA SPORTS

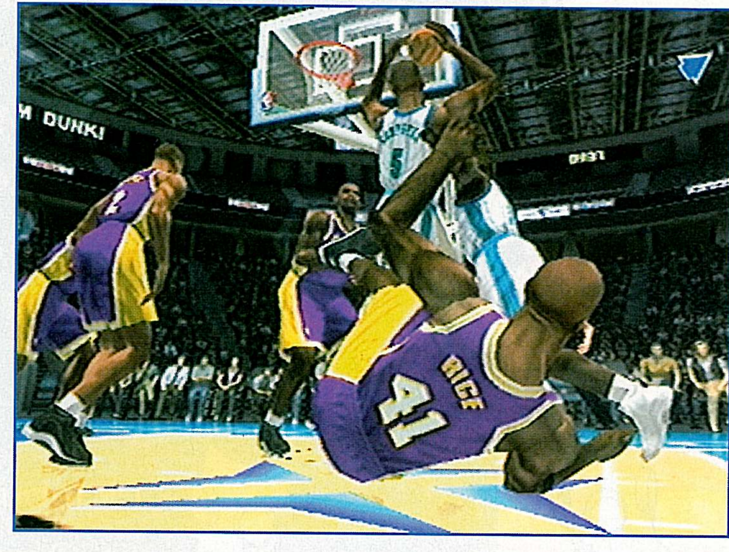


Poco a poco el catálogo de juegos de la consola de SEGA va añadiendo nuevos deportes. En el mundo de la canasta, los usuarios de ***Dreamcast*** han podido disfrutar con NBA Show Time, con el que se reedita el formato popularizado por NBA Jam. Sin embargo, aún no habían podido disfrutar con un simulador de corte clásico. **NBA 2K** pone fin a esta situación con un programa que no se limita a reproducir los títulos aparecidos para ***PlayStation*** o ***Nintendo 64***, sino que da un paso más en todo lo visto hasta estos momentos sobre una cancha de baloncesto. Sin ningún género de dudas, lo más destacado del programa es el impecable apartado gráfico. La reproducción de los jugadores es impresionante, recogiendo con un sorprendente detalle tanto rasgos físicos como el atuendo que los caracteriza. Por lo



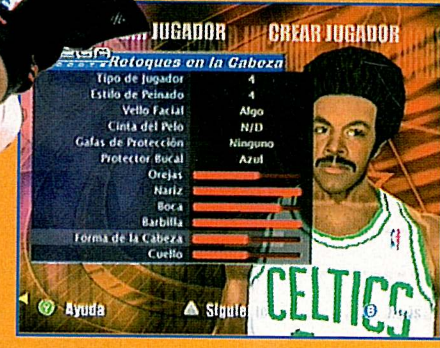
TIROS LIBRES

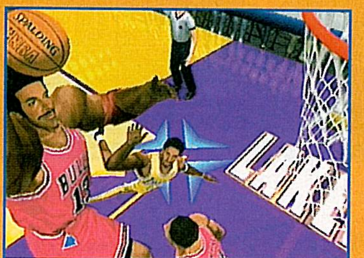
Para anotar un tiro libre es necesario hacer que dos flechas coincidan al mismo tiempo sobre el aro.



Editor



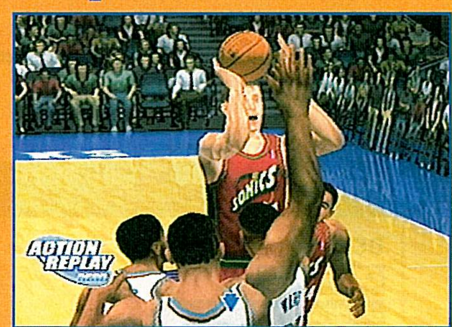


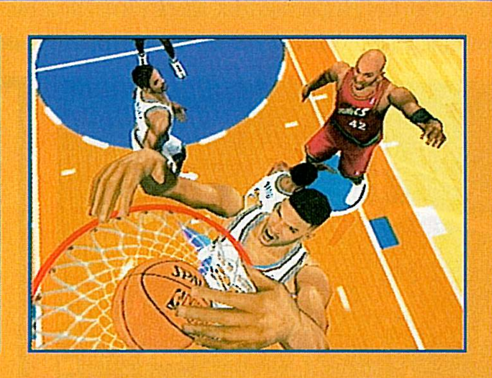


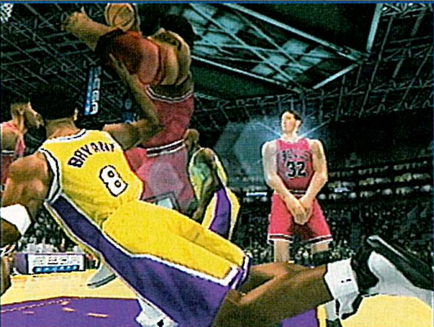


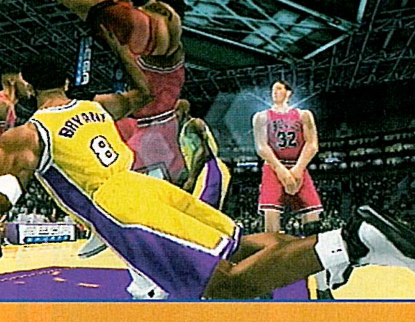
El mejor editor dentro de los simuladores de baloncesto, sólo comparable con los de los juegos de *wrestling*. Es impresionante la posibilidad de deformar la barbilla o las orejas, e incluso la opción de aumentar la barriga, la corpulencia o poner tatuajes. El catálogo de zapatillas va desde las más sencillas hasta los últimos modelos.

Repeticiones

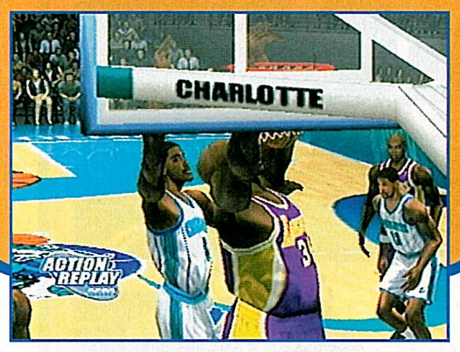


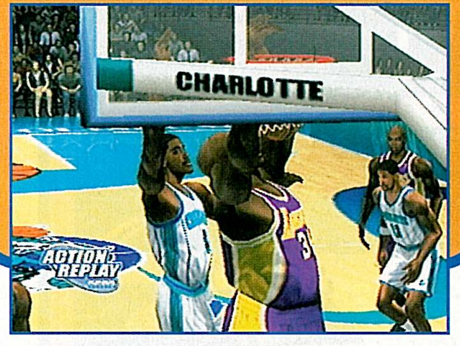






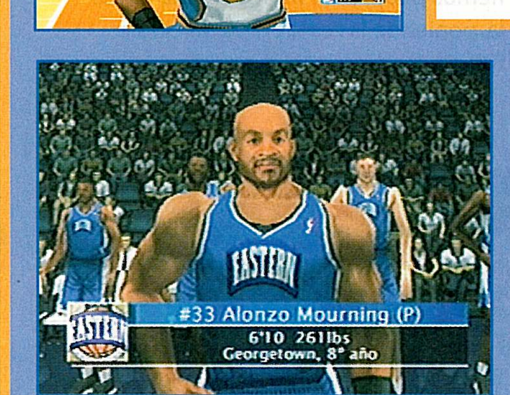
Las repeticiones ponen las máximas cotas de espectacularidad en el programa. Hay que diferenciar entre las que se ofrecen de forma automática, las que la cámara viene predeterminada y las manuales en las que es posible elegir cualquier tipo de plano.

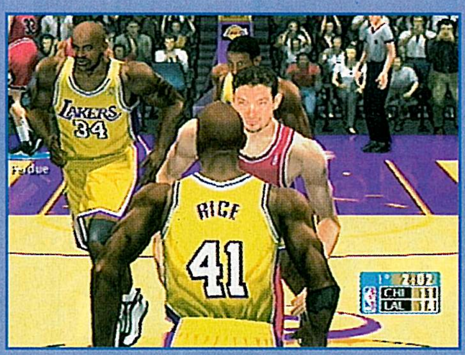


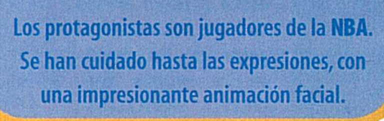


que respecta a las características físicas, se ha logrado una increíble animación facial que permite ver hasta el parpadeo o los movimientos en las pupilas de los jugadores. En cuanto a los atuendos, el juego ofrece un completo abanico de coderas, muñequeras, rodilleras, gafas, zapatillas o longitud de los calcetines, que permiten una identificación idividualizada de las estrellas de la **NBA**. Además, incluye el editor más completo de los que hemos podido analizar en un simulador deportivo, permitiendo desde modificar el tamaño de sus orejas hasta determinar los tatuajes. Las diferentes cámaras ofrecen posibilidades para todos los gustos, destacando las espectaculares repeticiones. Otro aspecto a destacar, dentro del apartado gráfico, es la reproducción del público, que deja atrás la clásica representación insulsa, para dotar a la gente de volumen y sobre todo de vida. Pero todo esto no sería demasiado si el programa no tuviese jugabilidad. El comportamiento de los jugadores sobre la cancha es un fiel reflejo de lo que ocurre en la **NBA**. Los movimientos de los jugado-

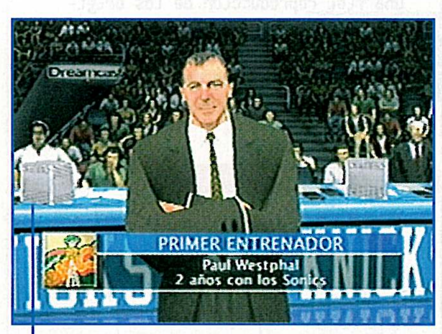
Jugadores



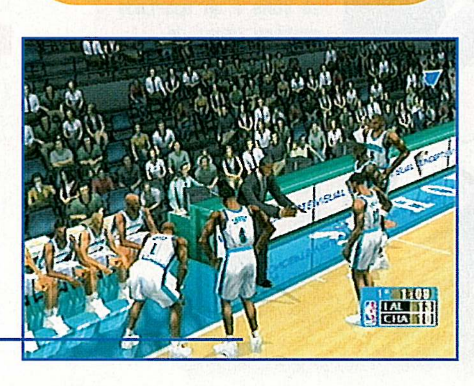




Los protagonistas son jugadores de la NBA. Se han cuidado hasta las expresiones, con una impresionante animación facial.



ENTRENADORES *Hasta los entrenadores, unos de los grandes olvidados en el mundo de los videojuegos, tienen en este juego su parcela de participación.*

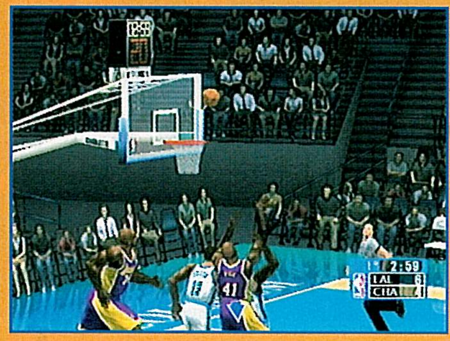


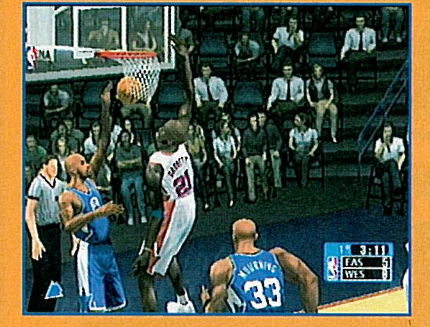


Cámaras

Se incluyen tres perspectivas (real, lateral e isométrica) con dos cámaras en cada una de ellas. Además, es posible modificar aspectos como intensificar el zoom cuando el balón se encuentre dentro de la zona.

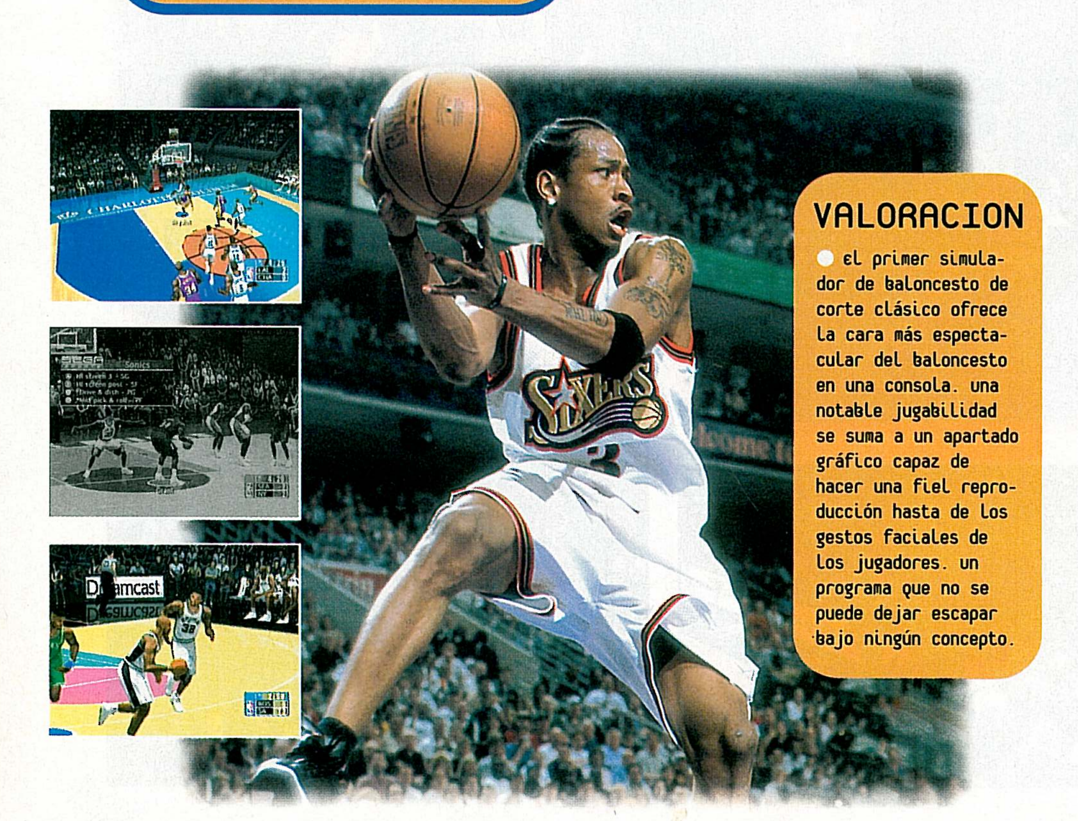








res son impresionantes y sus habilidades han sido adaptadas a las reales. La posibilidad de utilizar jugadas predeterminadas ofrece un aliciente más para los más técnicos, aunque la sencillez con la que puede optarse por cada una de las jugadas hace que se encuentren al alcance de cualquier usuario. En cuanto a las opciones, aparte del citado editor, no hay grandes novedades, incluyendo partidos amistosos, entrenamientos, temporada completa, *play offs* y partido de las estrellas. En definitiva, los usuarios de **Dreamcast** tienen a su alcance el simulador de baloncesto más espectacular que hemos podido ver nunca en una consola, poniendo las cosas muy difíciles a futuros lanzamientos. CHIP & CE



VALORACION

el primer simulador de baloncesto de corte clásico ofrece la cara más espectacular del baloncesto en una consola. una notable jugabilidad se suma a un apartado gráfico capaz de hacer una fiel reproducción hasta de los gestos faciales de los jugadores. un programa que no se puede dejar escapar bajo ningún concepto.

NBA 2K

DEPORTIVO

GD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	4
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pak	SI
Grabar Partida	VM

GRAFICOS 95

en el aspecto gráfico este programa ofrece una lección de lo que la consola de sega puede conseguir. la animación facial es impresionante y algunas de las canastas son todo un espectáculo.

MUSICA 85

La música se limita a acompañar durante los menús, sin destacar demasiado en ningún momento. en la intro se utiliza como nexo de unión en una sucesión de imágenes de ordenador, que en algunos momentos parecen reales.

SONIDO FX 90

Los comentarios incluidos en el juego ponen el acento americano en la línea de lo que realmente sucede en la NBA. Los gritos de ánimo del público también colaboran a la hora de lograr ambiente.

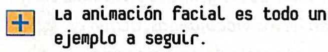
JUGABILIDAD 95

Los movimientos de los jugadores son una fiel reproducción de los originales. La calidad gráfica hace posible identificar a cada jugador en todo momento. además, el control es realmente sencillo.

GLOBAL



+ La animación facial es todo un ejemplo a seguir.



- el sistema de tiros libres es bastante complicado.

BARAJA Y CORTA

Conseguirás ser un experto jugador con el CD 'Cartas 2000' que te regala CNR

Si te apasionan los juegos de cartas españolas, el número de abril de CNR está pensado para ti. Con el CD-ROM que te regala la revista, patrocinado por la prestigiosa firma Heraclio Fournier, podrás optar por el tute, la escoba o cuatro solitarios en un entorno de juego totalmente personalizable y con varias opciones de animación y sonido. Este atractivo *software* incluye tutoriales de ayuda para que te conviertas en un verdadero experto y ganes todas las partidas. ¿Te lo vas a perder?



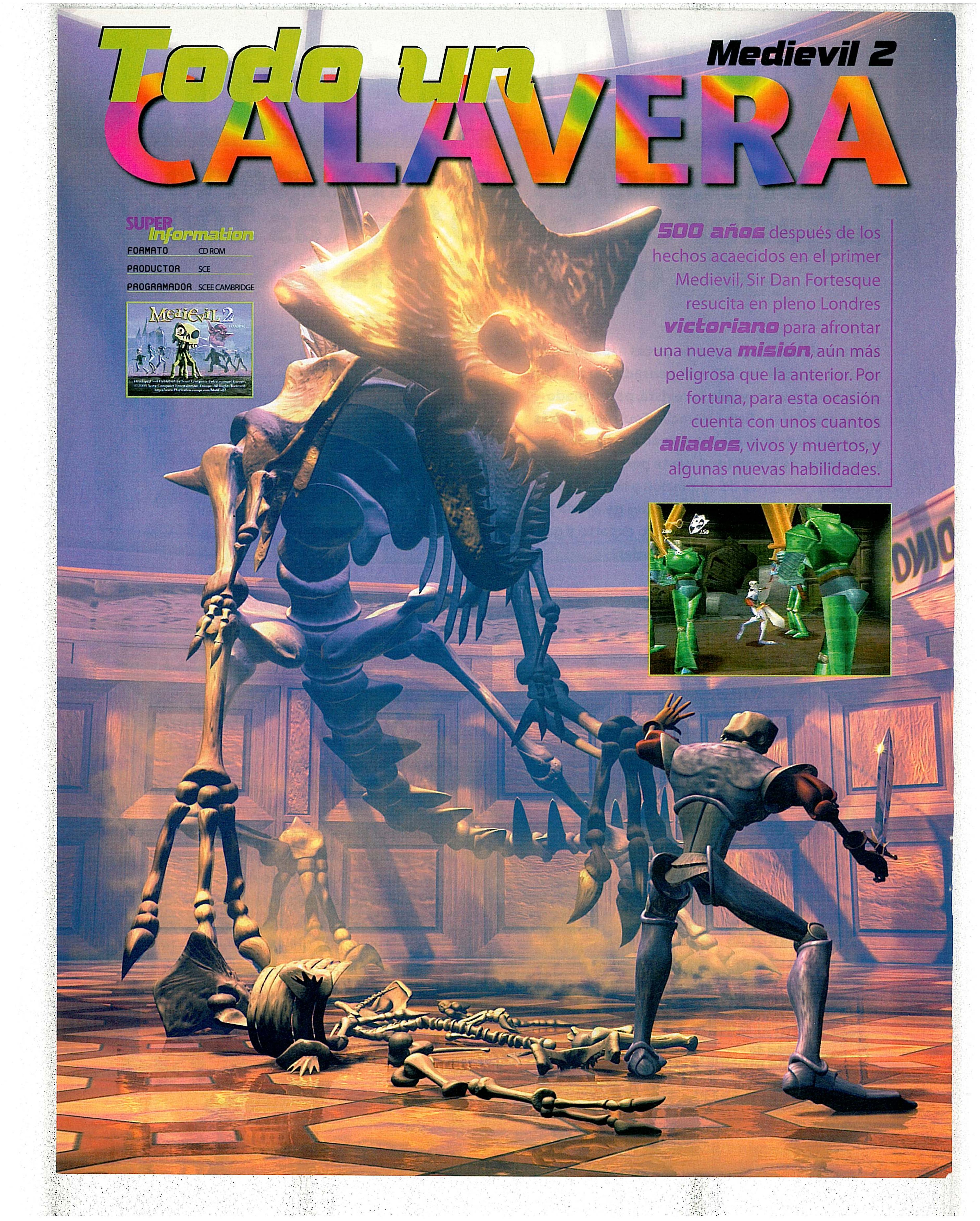
Además, en el número de abril de CNR, analizamos la fiebre de la telefonía móvil, con los modelos más tecnológicos del momento, los mejores sitios para comprar por Internet, los trucos que se utilizan en las entrevistas de trabajo y cómo montártelo para recurrir una multa. ¡Y no sólo eso! También te desvelamos qué cambia en la pareja cuando empieza la convivencia, cómo nos afectan las alergias, qué pasa cuando se trabaja demasiado, los originales diseños de los productos *hi-tech,* las distracciones al volante más peligrosas, la mesa de ordenador ideal y mucho más.



CNR
revista mensual para seres inteligentes

Una publicación de Ediciones Reunidas




Medievil 2
Todo un CALAVERA
SUPER Information
FORMATO CD ROM
PRODUCTOR SCE
PROGRAMADOR SCEE CAMBRIDGE
MediEvil 2
500 años después de los hechos acaecidos en el primer Medievil, Sir Dan Fortesque resucita en pleno Londres **victoriano** para afrontar una nueva **misión**, aún más peligrosa que la anterior. Por fortuna, para esta ocasión cuenta con unos cuantos **aliados**, vivos y muertos, y algunas nuevas habilidades.





*Una de las fases más divertidas de **Medievil 2** tiene como escenario una mansión atestada de vampiros. ¿Cómo acabar con ellos? Nada mejor que romper una ventana y arrastrar los ataúdes hasta el punto de luz. Los tostarás en segundos.*



La gente de SCEE CAMBRIDGE lo tenía un poco crudo para innovar en un título por otro lado inmejorable, pero lo han conseguido. **Medievil 2** es sencillamente mejor que su predecesor, y no sólo por poseer un entorno tridimensional más sólido. Estas tres páginas ofrecen poco espacio para poder desvelaros todas las innovaciones que ofrece **Medievil 2**, pero intentaré resumirlas. Principalmente las fases son más largas, incluyen mapeados más extensos y las misiones a desempeñar son sorprendentemente variadas. En tanto una de las fases tiene como objetivo recolectar partes del cuerpo humano para construir un boxeador y participar en un combate, otra exige eliminar a una familia de vampiros mediante su exposición a la luz solar. La combinación de aventura y *arcade* vuelve a ser perfecta, y los enigmas son más lógicos y fáciles de resolver (era uno de los pocos lunares del primer Medievil). Además, la posibilidad de arrancar la cabeza de Dan de su tronco y acceder sólo con ella a nuevas por-

Calcius Clay





Reúne las seis partes (piernas, brazos, culo y torso) que componen un cuerpo humano y podrás construir un boxeador con el que combatir al púgil mecánico de lord Palethorne (la cabeza la pones tú). Durante el combate es fácil perder alguna extremidad. Aprovecha los descansos entre asaltos para recuperarlas.

VALORACION

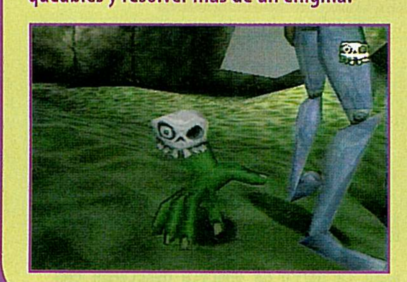
aún cuando la primera fase y su dinosaurio dan ya una idea de lo que te espera en el juego, no es hasta el tercer nivel cuando uno aprecia de veras la calidad de esta impagable secuela, superior en muchos aspectos al original. La posibilidad de separar la cabeza de Dan, la lucha contra los vampiros o el combate de boxeo son la punta del iceberg de un juego absolutamente genial.

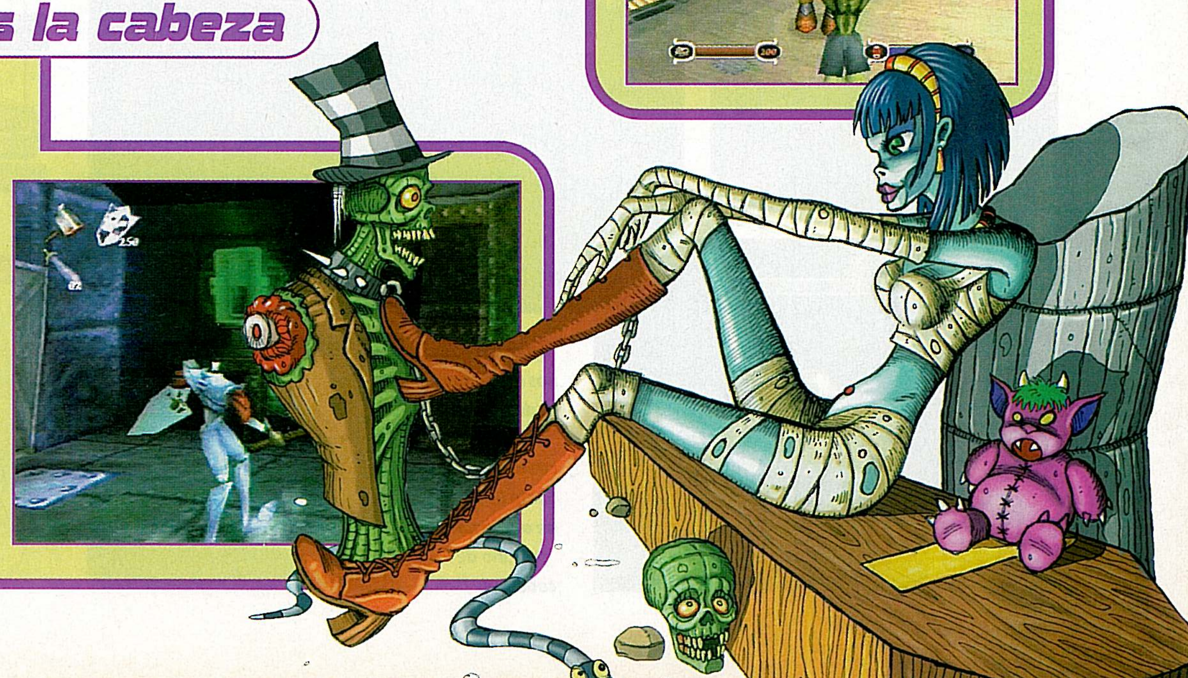




Un día perderás la cabeza

Dan posee ahora la habilidad de separar su cabeza del tronco y depositarla en alguna de las manos encantadas que pululan por el suelo. Bajo esa nueva forma podrá acceder a lugares hasta ese momento infranqueables y resolver más de un enigma.











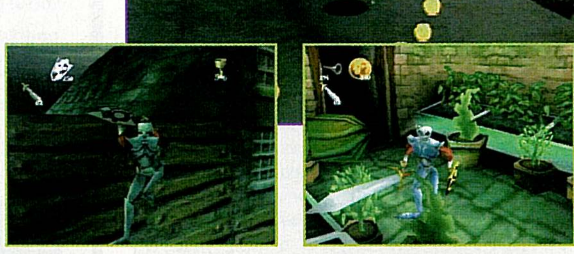


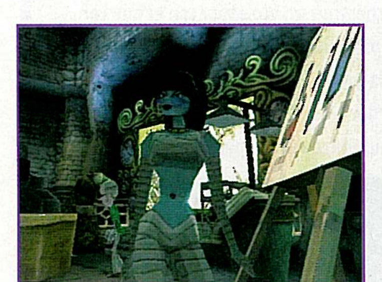
ciones de mapeado renueva el interés por volver a visitar fases ya superadas. Y mientras tienes la cabeza de Dan resolviendo un enigma, puedes seguir manejando el resto de su cuerpo. Aún conservando su carga de homenaje al universo de **Tim Burton** y Pesadilla Antes de Navidad, **Medievil 2** abandona molinos y cementerios por otros lugares emblemáticos del cine de terror, como el Whitechapel de Jack el Destripador, ferias ambulantes de *freaks* o templos egipcios (con momias incluidas). Por ellos deberá volver a arrastrar sus restos Dan, a través de 17 fases que confeccionan uno de los mejores títulos que ha visto ***PSX***. Dudo que ésta sea la última aventura de Sir Fortesque, y seguro que SCEE CAMBRIDGE ya trabaja en una entrega para ***PS2***. **NEMESIS**

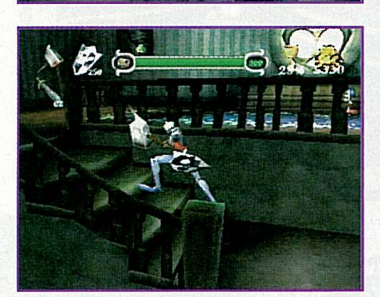




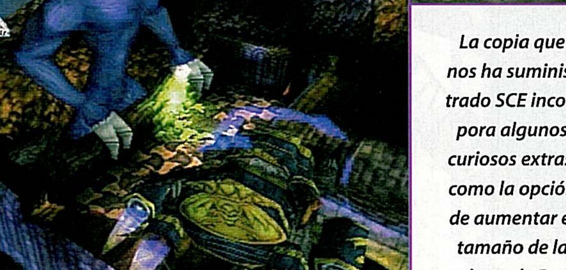
La feria de los freaks no sólo ofrece la horripilante visión de mujeres barbudas. También incluye engendros mecánicos de gran tamaño, como el elefante de arriba, precursor de los AT-AT de Star Wars.













La copia que nos ha suministrado SCE incorpora algunos curiosos extras, como la opción de aumentar el tamaño de la cabeza de Dan.

MEDIEVIL 2

PLATAFORMAS 3D/AVENTURA

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Mundos	17
Continuaciones	NINGUNA
Dual Shock	ANALOG. + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 93

Como su predecesor, MEDIEVIL 2 hace gala de un entorno 3D bastante más sólido de lo que suele ser habitual en las producciones de PSX. También ofrece algunos jefazos finales verdaderamente impresionantes.

MUSICA 95

Los autores de la música también reconocen influencias de JOHN WILLIAMS y JAMES HORNER, pero si a alguien recuerdan las preciosas melodías de MEDIEVIL 2 es a DANNY ELFMAN, el músico de las películas de TIM BURTON.

SONIDO FX 94

Como el primer MEDIEVIL, esta secuela está impecablemente adaptada al castellano, sobre todo en lo referente a las voces, a cargo de verdaderos actores de doblaje. Los FX durante el juego también son dignos de mención.

JUGABILIDAD 91

Aunque se ha elevado demasiado, para mi gusto, la dificultad, se han suavizado los puzzles, lo que se agradece bastante. La idea de jugar con la cabeza de Dan por un lado y el cuerpo por otro, es sencillamente genial.

GLOBAL



+ La música. El doblaje al castellano. El combate de boxeo.
- La barra de energía desciende con demasiada rapidez.





Concurso Rayman

Ubi Soft y Super Juegos te invitan a participar en este fantástico concurso.

Si quieres entrar en el sorteo de los premios sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 20 de Mayo a UBI SOFT ENTERTAINMENT S. A., Ctra. de Rubí 72-74, 3ª Planta, 08190 Sant Cugat del Vallès (BARCELONA), indicando en una esquina del sobre: «CONCURSO RAYMAN».

sorteamos

10 Rayman para Game Boy Color entre todos los participantes en el concurso. Además, las 25 primeras cartas recibirán una figurita de Rayman, y las 100 primeras obtendrán un adhesivo exclusivo de la mascota de Ubi Soft.

CONCURSO RAYMAN

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... **TEL.:** .... **EDAD:** ....

Agárrame esos FANTASMAS
Ghoul Panic

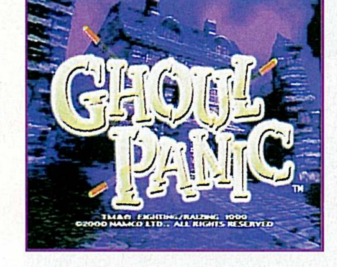
Namco sigue siendo la **principal** compañía (por no decir casi la única) en suministrar títulos para **GCon45**, pero mientras éstos posean la **calidad** de Ghoul Panic o los Point Blank, uno puede darse por **satisfecho**. Son pocos pero sencillamente **insuperables**.

La aparición de **Ghoul Panic** nos ha pillado totalmente por sorpresa. Han transcurrido sólo unos meses desde que pude jugar con la recreativa original durante el último **FER** de Madrid y descubro con asombro que SCE nos envía la adaptación de ***PSX*** a la redacción en copia de *review* y magníficamente traducida al castellano. No menos llamativo es el hecho de que **Ghoul Panic** haya sido desarrollado por EIGHTING/RAIZING, creadores de las dos entregas de Bloody Roar, que aquí abandonan el género de lucha que tan buenos dividendos les dió en el pasado para ofrecernos un *shoot´em-up* en la línea de Point Blank. Un nuevo título para *G-Con45* bajo el sello NAMCO y otro motivo más para adquirir esta pistola (la más precisa de la historia de los videojuegos), ya que **Ghoul Panic** es un más que digno sucesor de los Point Blank. Aunque el escenario donde se desarrolla el juego (un caserón repleto de fantasmas) parezca limitar en un principio la variedad de las pruebas, **Ghoul Panic** ofrece minijuegos de muy diversa mecánica. Hay pruebas de puntería con una única bala, otras donde hay que disparar como un descosido y algunas más en las que es preciso pensar antes de pulsar el gatillo. Como en Point Blank, Puzzle&Action o BishiBashi Special, el secreto del atractivo de **Ghoul Panic** reside en el humor que desprende cada prueba y la fauna que las habitan. Hay esqueletos que bailan ballet y ejecutan perfectamente el paso lunar, vampiros con vocación de torero, fantasmas besucones, otros que habitan en inodoros y, sobre todo, gatos, muchos gatos, que deberás salvar del acoso de los espectros. La innovación de **Ghoul Panic** es que,



Los espectros que habitán el caserón dan más risa que miedo, sobre todo al bailar.





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCE-NAMCO
PROGRAMADOR	EIGHTING/RAIZING

VALORACION

A pesar de haber sido desarrollado por un equipo totalmente diferente, GHOUL PANIC comparte todas y cada una de las cualidades que hicieron grandes a los dos POINT BLANK: humor, multitud de pruebas, jugabilidad y mucha diversión. GHOUL PANIC, además, añade a todo esto los mejores gráficos vistos en un juego de pistola desde POINT BLANK y un modo aventura sencillamente genial.

*A nivel visual **Ghoul Panic** es bastante más impresionante de lo que fueron Point Blank y su secuela, aunque los gráficos, en este tipo de juegos, no son lo más importante.*





Los gatos son las víctimas de las bromas pesadas y las maldades de los espectros del caserón. El de la prueba de la izquierda, por ejemplo, necesita que le desparasites a tiro limpio de fantasmas-pulga, pero sin coserle a tiros.

GHOUL PANIC

SHOOT´EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Modos de juego	5
Continuaciones	INFINITAS
Jugar Con G-Con45	SI
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD



Modo Aventura

Si eres un lobo solitario y a causa del olor de tus axilas no tienes amigos con los que jugar a dobles en los modos Torneo o *Arcade*, no te preocupes. **Ghoul Panic** incorpora un modo aventura parecido al tunel del terror de Point Blank pero con mejoras, como la posibilidad de utilizar objetos o descubrir rutas secretas.





Mientras que en unas pruebas prima más la puntería que el número de criaturas despachadas, en otras es preciso desintegrar a tiros todo lo que aparece en pantalla.







INTRO *La secuencia de introducción del modo aventura desvela el misterio de cómo los dos protagonistas de **Ghoul Panic** abandonaron su aspecto humano por un look más felino.*



*En estas pantallas se aprecia la infinita variedad de pruebas que ofrece **G. Panic**.*

además de la sucesión de minipruebas de puntería, el usuario tiene la posibilidad de enfrentarse a diversos jefes finales, al estilo House Of The Dead. En terminos visuales **Ghoul Panic** es superior a Point Blank, especialmente cuando los *final bosses* entran en escena, pero los gráficos nunca han tenido un gran peso en estos juegos, ya que lo principal, lo que se pide, es que el juego sea divertido. Y **Ghoul Panic** lo es y mucho. Ya sea jugando solo, o aún mejor, en compañía de amigos. Parecía difícil de creer, pero ya hay un juego mejor que Point Blank y su secuela, o al menos igual de bueno. **NEMESIS**



GRAFICOS 92

Aunque los gráficos no son un aspecto decisivo en este tipo de juegos, Ghoul Panic no da lugar a la queja en este aspecto. Un impecable entorno 3D se encarga de mostrarte fantasmas de todo tipo y tamaño y algunos jefes gigantescos.

MUSICA 90

Acorde al humor desplegado por sus gráficos, Ghoul Panic ofrece toda una serie de melodías pachangueras y festivas en la línea de las de Point Blank. Sin duda es el caserón siniestro más alegre desde el guateque en la mansión de Psicosis.

SONIDO FX 89

La discrección y el saber estar que han caracterizado siempre a los fantasmas (al menos en películas como El Sexto Sentido) no va con los habitantes de este caserón, que gritan, ríen y canturrean como auténticos energúmenos.

JUGABILIDAD 93

La precisión de la pistola G-CON45 se pone al servicio de los minijuegos más divertidos que puedas imaginar. Y los modos para un único jugador (survival, aventura) aseguran una durabilidad mayor de lo que suele ser habitual en este tipo de juegos.

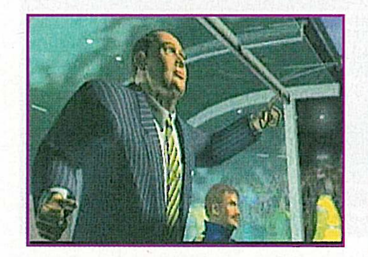
GLOBAL



+ El humor que desprende cada uno de los minijuegos.
- Es una pena que no aparezcan más títulos para una pistola tan buena como G-CON45.

Fútbol desde el DESPACHO

Manager de Liga

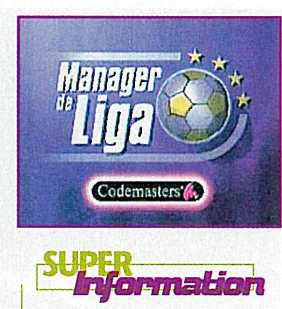




Por fin llega a PlayStation el primer juego de *manager* sobre liga española con licencia oficial. El *programa* pone en tus manos decisiones *tácticas* y *económicas* con respecto a los equipos pertenecientes a la primera segunda división.

Desde que apareció PLAYSTATION sólo ha llegado un juego de manager a **España** (PLAYER MANAGER de ANCO). Por tanto, **MANAGER DE LIGA** constituye la segunda aparición de un género que cuenta con bastantes seguidores. La gran ventaja del nuevo título de CODEMASTERS sobre su único competidor es que cuenta con la licencia de la **Liga de Fútbol Profesional** (**LFP**), lo que permite recoger tanto clubes como jugadores reales. En este sentido no se han limitado a contar con los equipos de primera división, ya que también se incluyen los clubes de la división de plata. La actualización de plantillas es sorprendente, y están recogidos hasta las modificaciones que se han producido en el mes de Diciembre (por ejemplo, **Shoji Jo** aparece en la plantilla del Valladolid). También se ha puesto especial cuidado en respetar el calendario de la actual temporada, haciendo coincidir los enfrentamientos ligueros con los establecidos en el calendario oficial, e incluso las fechas en las que se celebran eliminatorias de copa y de competiciones europeas. En el programa se incluyen dos modos de juego diferentes. El modo competición consiste en disputar







FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PROEIN
PROGRAMADOR	CODEMASTERS

DECISIONES DE GESTION *La parte oculta del fútbol se produce en los despachos. La gestión económica supone un control de ingresos (taquillas, retransmisión de partidos, etc.) y de gastos (fichajes, contratos, etc.).*



Dentro de una temporada se incluye el campeonato nacional de liga, el de copa y diferentes competiciones europeas.

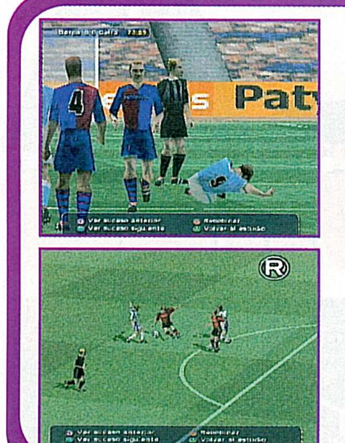


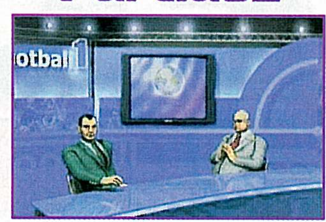
VALORACION

La licencia de la LFP supone el mejor aliciente para el mercado español, ya que es la primera vez que un juego tan implicado en nuestra actualidad futbolística llega a consola. su correcto desarrollo y, sobre todo, la casi inexistente competencia en títulos de este género (EXISTE OTRO ambientado en otras competiciones), hacen que estemos ante un programa obligatorio para los aficionados.



Partidos









La disputa íntegra de los partidos puede seguirse mediante la reproducción de todo el campo, en el que se observa el movimiento de los jugadores y del balón.

Repeticiones







Tras finalizar los partidos se da paso al estudio de televisión en el que se ofrece una repetición de las mejores jugadas con diferentes cámaras. Un comentarista acompaña estas imágenes.



TACTICAS *Todo juego de manager lleva implícita una serie de decisiones que nos sitúan el frente del banquillo. Estrategia, alineaciones y entrenamientos pueden ser determinados.*

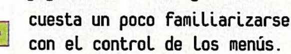
una o más temporadas partiendo desde la pretemporada, mientras que en el modo reto hay que cumplir un objetivo concreto en un número de jornadas determinadas. El número de parámetros controlables es muy numeroso, aunque puede separarse en dos tipos de decisiones: las técnicas y las de gestión. Las primeras permiten determinar la alineación, la táctica, los entrenamientos o los cambios. Por su parte, las decisiones de gestión se refieren a aspectos como la contratación del equipo técnico, establecer el precio de las entradas o la negociación de las contrataciones. Los aficionados a este tipo de programas se frotarán las manos. **CHIP & CE**



VIBRACION *La vibración se utiliza en el programa en el momento de marcar un gol o cuando tenemos un aviso en la secretaría técnica.*

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
83	85	87	90	89
en los programas de este tipo la calidad gráfica pasa a un segundo plano. Lo más destacado es la intro, centrada en un entrenador, y las repeticiones que se ofrecen después de los partidos.	La multitud de menús a las que obliga el programa hacen que la música juegue un importante papel. Para no hacerse excesivamente monótona es acertada la opción de incluir melodías bastante tranquilas.	La única fase que se presta a los efectos de sonido es la relacionada con los partidos. Sólo puede escucharse al público mientras que las repeticiones son felizmente acompañadas por un comentarista en español.	el sistema de juego es similar al empleado en este tipo de programas. La estructura de los menús es sencilla, aunque puede parecer complicada inicialmente. el modo dos jugadores supone que cada uno tome decisiones de forma sucesiva.	+ La inclusión de equipos y jugadores de la liga. – cuesta un poco familiarizarse con el control de los menús.

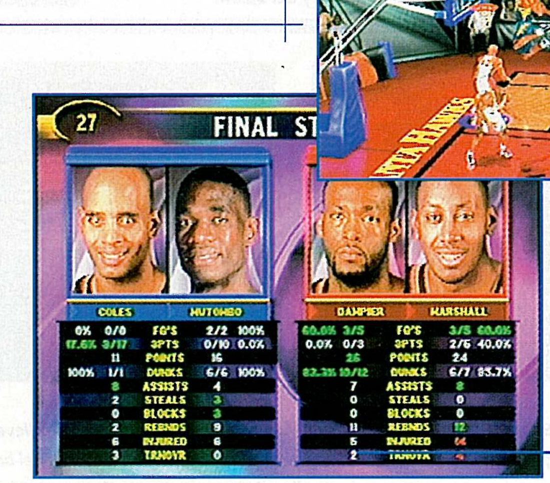




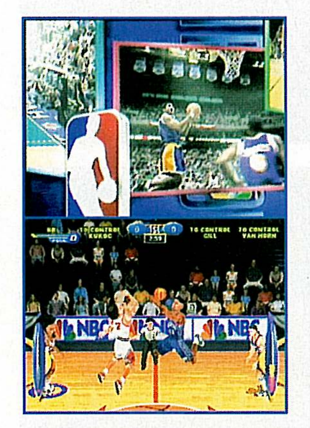
MUÑECA diabólica

NBA Show Time: NBA on NBC

La ***fórmula*** popularizada por NBA Jam llega hasta Dreamcast poniendo de manifiesto el lado más ***espectacular*** del deporte de la ***canasta***.



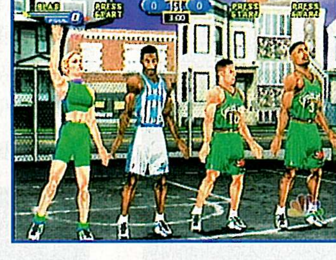
TRIVIAL *Después de cada partido se nos formularán una serie de preguntas. Si acertamos obtendremos puntos extra con los que mejorar nuestros jugadores.*

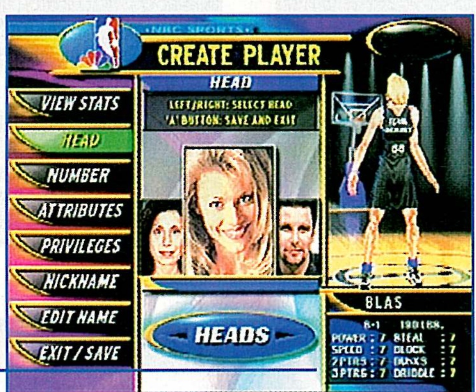


Hace muy poco tiempo tuvimos la oportunidad de ver un avance del lanzamiento, para *PlayStation*, de **NBA Show Time**, en el que se volvía al baloncesto dos contra dos a campo completo. Sin dar tiempo a recuperar el aliento, ya está en el mercado la conversión del citado título para *Dreamcast*. El programa repite el formato creado por MIDWAY, que fue posteriormente popularizado por ACCLAIM con su saga NBA Jam. En esta ocasión INFOGRAMES recoge el relevo en la producción, contando con la presencia del pivot de Los Angeles Lakers **Shaquille O'Neal**, uno de los jugadores más activos en el mundo de los videojuegos. Sin embargo estas novedades no afectan demasiado al desarrollo del juego, cuya esencia sigue siendo la misma de las múltiples versiones de NBA Jam. La principal novedad es la inclusión de un editor de jugadores en el que destaca la posibilidad de controlar a las mascotas de los diferentes equipos como un jugador de cancha más. El resto de los aspec-

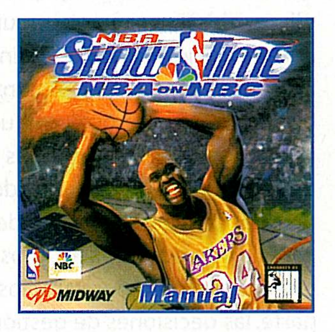








*El editor permite crear diferentes jugadores, tanto técnica como físicamente. Dentro de lo último pueden diseñarse jugadoras o incluso dar vida a las mascotas de los equipos de la **NBA**. También se incluyen diversas habilidades especiales.*

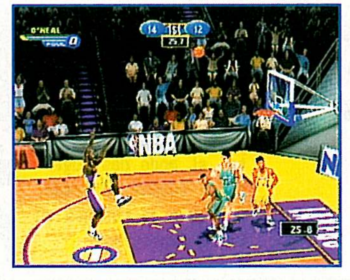




SUPER Information

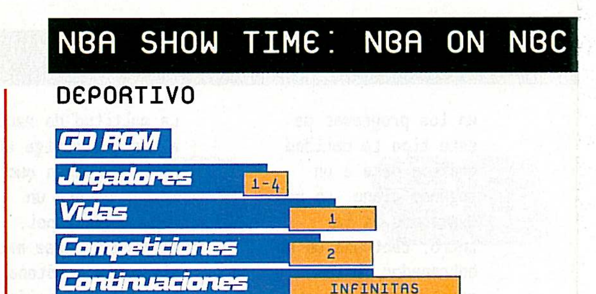
FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	MIDWAY





VALORACION

La popularidad de este sistema de juego, unido al enorme número de versiones realizadas, lo convierten en un subgénero dentro del baloncesto. Aunque la fórmula está muy explotada en otras consolas, cuenta con la ventaja de ser el primer título en traerla hasta Dreamcast.



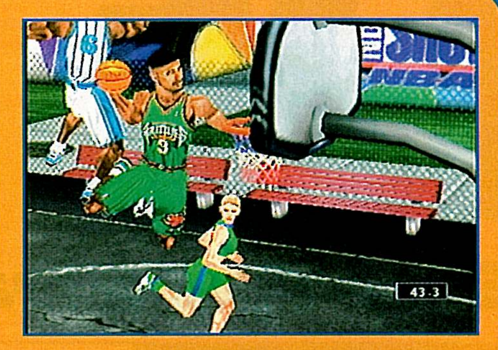
NBA SHOW TIME: NBA ON NBC

DEPORTIVO

GD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	INFINITAS
Vibration pack	SI
Grabar Partida	VM

Todo espectáculo

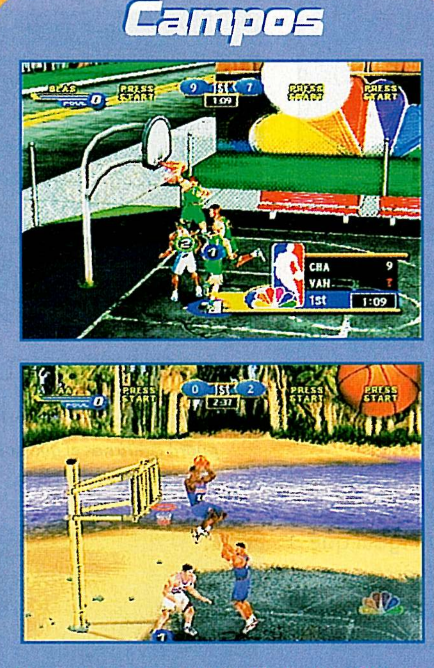





La espectacularidad de las canastas queda patente con esta pequeña muestra de la derecha.

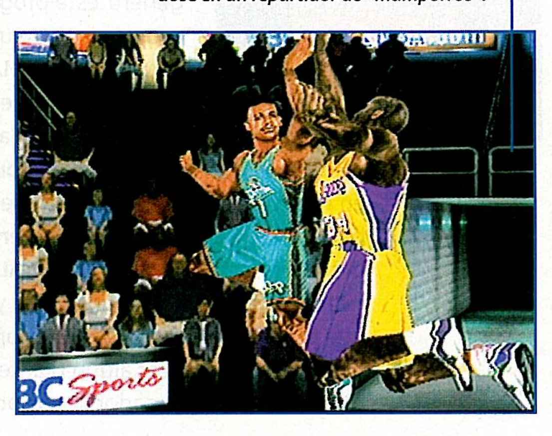
tos son de sobra conocidos, aunque se pueden destacar algunos detalles. Así, se incluyen varios jugadores por equipo, con la opción de hacer sustituciones, únicamente, durante el descanso. La presencia de la **NBC** en el título del programa puede hacer pensar que se ha buscado un enfoque televisivo a la presentación sobre la cancha. Sin embargo, en la práctica, lo único que se acerca al citado enfoque son las repeticiones mostradas de forma automática al conseguir alguna canasta. El resto del juego se sigue mediante una inamovible perspectiva lateral tal y como ha sido tradición en sus antecesores. Aunque el formato del juego ya está más que explotado, la gran ventaja del juego sobre versiones anteriores es que es la primera vez que ve la luz dentro de la nueva consola de SEGA. **CHIP & CE**

Campos



El programa permite llevar el baloncesto fuera de las habituales canchas. Así, se incluyen escenarios como una calle o una isla paradisíaca.

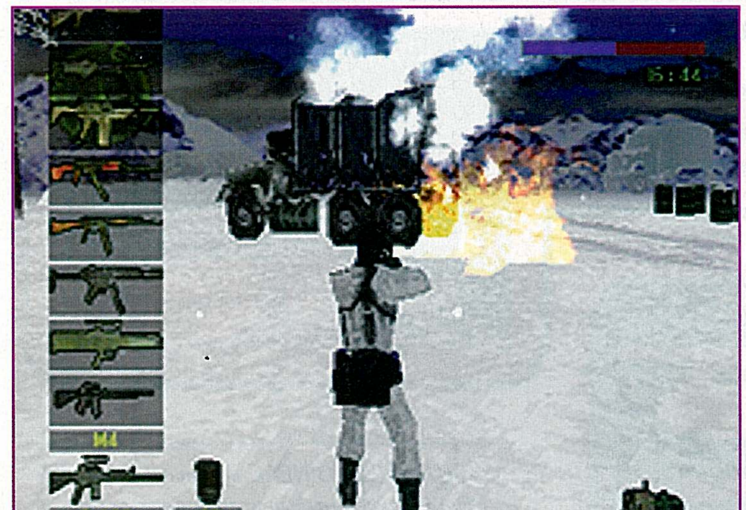
SHAQUILLE O'NEAL *El pívot de Los Angeles Lakers vuelve a ser protagonista en el mundo de los videojuegos. Su gancho en el mercado ha sido aprovechado tanto para la simulación del deporte de la canasta como para otros géneros. De esta manera protagonizó* ***SHAQ FU****, convirtiéndose en un repartidor de «mamporros».*



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
89	84	90	90	89
en este apartado destaca, por encima del diseño gráfico de los jugadores, la velocidad y suavidad con la que se mueven. La espectacularidad alcanza sus mayores cotas en los enormes saltos y en las repeticiones automáticas.	La intro, en la que se mezclan imágenes televisivas al más puro estilo de las retransmisiones de la cadena NBC, ofrece un espacio de lucimiento a la música que no se vuelve a repetir a lo largo de todo el juego.	A la calidad de los comentarios y gritos tradicionales en este género, se unen una serie de sonidos propios del tipo de juego, como al dar o recibir un golpe o al realizar un salto muy por encima de la canasta...	el juego sigue el formato clásico popularizado por ACCLAIM. Con un sencillo control, basado fundamentalmente en tres botones, logra un ritmo frenético y unas canastas realmente impresionantes.	  el ritmo y la espectacularidad de los mates.  La fórmula está bastante desgastada.

Cuerpos DE ELITE

Spec Ops: Stealth Patrol



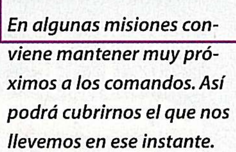
Spec Ops: Stealth Patrol es un juego ***interesante*** que habría sido sobresaliente si no hubieran ***descuidado*** la jugabilidad. Es una verdadera pena que una ***buena*** idea se quede a un paso del éxito por no cuidar lo más ***importante***.

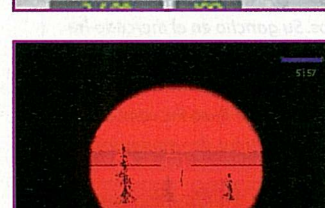


En algunas misiones conviene mantener muy próximos a los comandos. Así podrá cubrirnos el que nos llevemos en ese instante.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PROEIN
PROGRAMADOR	TAKE 2/TALON SOFT





Aunque muchos aspectos de **Spec Ops: Stealth Patrol** exceden el esquema más típico de este género, este programa de acción-estrategia tiene un estilo de juego similar al de El Mañana Nunca Muere, pero con el matiz de que aquí el peso de la acción recae en comandos y no en un único personaje. Al igual que en Rainbow Six, las misiones han de resolverse combinando las acciones de los diferentes miembros del equipo, pero en **Spec Ops: Stealth Patrol** hallaréis una acción mucho más fluida y salvaje. Es cierto que buena parte del peso de las operaciones pasa por tener que realizar algún planteamiento estratégico, pero para el jugador la sensación será la de





VALORACION

Aunque el planteamiento y puesta en escena del juego nos parece atractivo e interesante, Spec Ops: Stealth Patrol es el típico juego en el que los programadores se han inclinado por una dificultad alta y pocas fases. En este género siempre compensa ajustar bien el grado de exigencia y programar unas cuantas fases más. Que un juego te dure porque es un reto cercano a lo imposible es el recurso más antiguo del mundo del videojuego.



SPEC OPS: STEALTH PATROL

ACCION/ESTRATEGIA

CD ROM	
Jugadores	1-2
Escenarios	5
Vidas	5
Continuaciones	NINGUNA
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

Dos Jugadores



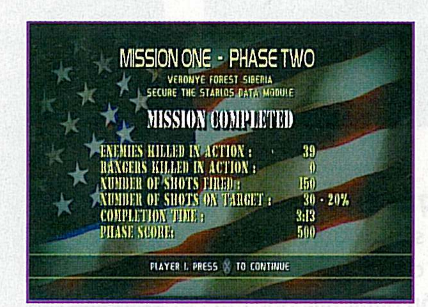
Si encontráis un amigo que controle bien los pormenores del juego y lográis compenetraros, este modo os dejará alucinados. Por su mecánica parece especialmente diseñado para dobles. Si los dos jugadores no dominan por igual o no se entienden al máximo, será mejor dejarlo.







estar ante un programa del tipo Syphon Filter. En lo que no encontraréis muchas similitudes es en el nivel de dificultad. Frente al resto de títulos del género, en **Spec Ops: Stealth Patrol** se ha optado por un número limitado de escenarios pero con un grado de dificultad exigente incluso en el rango de soldado, el más bajo de los tres posibles. De esta forma, hasta alcanzar cierto grado de pericia, es posible que pasemos unas cuantas horas sólo en el primer escenario. Si nosotros somos un cuerpo de élite, nuestros enemigos deben ser la próxima generación de tiradores, porque cualquier pequeño error se traduce en un rotundo fracaso de la operación. Cuando ellos no sean los culpables de nuestra ruina, lo será el estrecho margen de tiempo con el que contaremos para realizar las complejas misiones. Como no se trata de ninguna broma, lo mejor será que lo intentéis con dos jugadores simultáneos. Si lográis complementaros bien y coordináis con acierto vuestros movimientos, este **Spec Ops: Stealth Patrol** puede cobrar su verdadera dimensión en materia de jugabilidad. **DE LUCAR**





La equipación de los comandos es uno de los aspectos que más han cuidado los programadores. Al principio de cada misión deberás elegir el armamento.



El rifle con mira telescópica es una gran ayuda, pero también nos hará gastar mucho tiempo.





GRAFICOS — 87

Aunque gráficamente está a un buen nivel y tiene algunos aspectos sobresalientes, los movimientos de pantalla y los giros no son todo lo buenos que cabría desear. Los escenarios nocturnos son una encerrona.

MUSICA — 85

Una banda sonora de calidad aunque con una cantidad y variedad de temas algo discreta. La composición del tema central, el de los menús, es el mejor con mucha diferencia.

SONIDO FX — 92

Los efectos sonoros son potentes y con un enorme grado de realismo. Si tenéis la suerte de escuchar este juego a través de una cadena o en un televisor estéreo lo comprobaréis.

JUGABILIDAD — 82

La idea es buena y estamos seguros de que mucha gente estará encantada con el estilo y concepto de juego, pero su nivel de dificultad es demasiado exigente. Con dos jugadores que se entiendan bien, la cosa mejora.

GLOBAL



+ La idea de juego y la forma de plasmarla.

– El nivel normal ya es un reto al alcance de gente muy preparada.

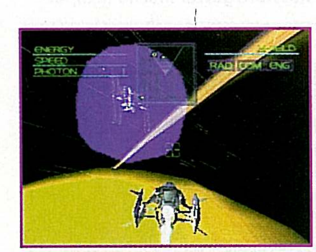
EL ESPACIO... la última frontera

Versión **actualizada** de Star Luster, una de las creaciones menos conocidas de Namco para FC, Star Ixiom es una **original** combinación de estrategia y shoot´em-up que incorpora naves y enemigos de Galaga y Galaxian3.



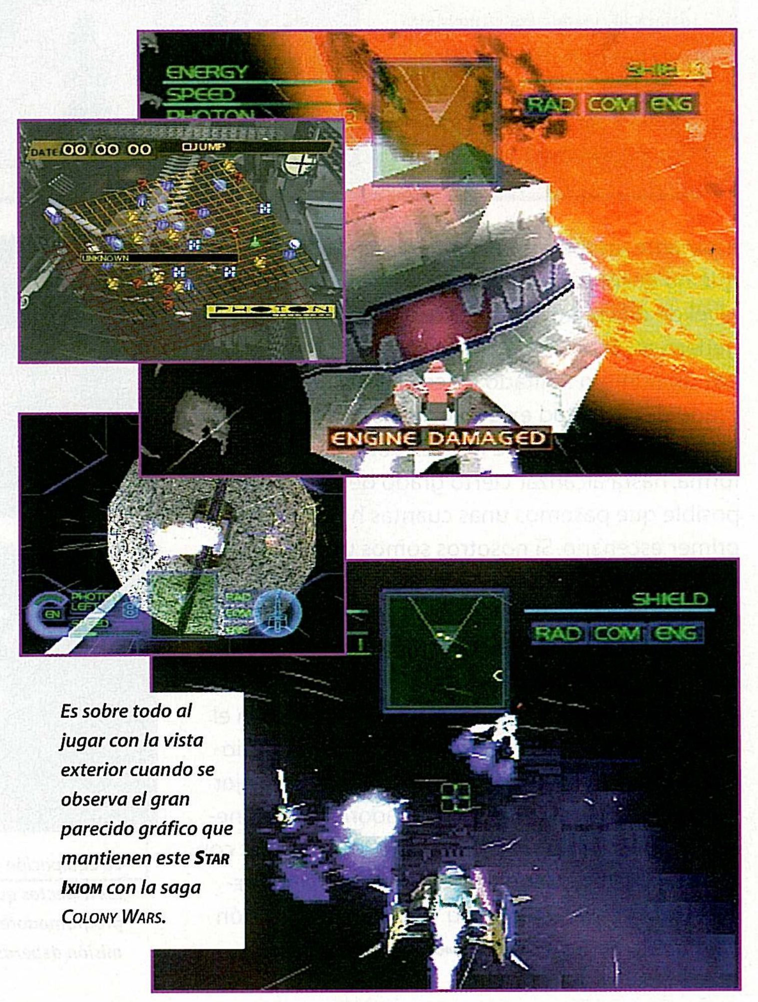
STAR IXIOM es la actualización de un semi-desconocido cartucho de la gloriosa FAMICOM/NES llamado STAR LUSTER, bastante adelantado a su tiempo.

Aunque en Occidente no le conoce ni su santo padre, parece que STAR LUSTER causó gran conmoción en su **Japón** natal, allá por 1985. O al menos así parece viendo los esfuerzos de NAMCO por actualizar a ***PSX*** este *shoot´em-up* de ***FAMICOM***, primero a través del recopilatorio NAMCO ANTHOLOGY y ahora con este **STAR IXIOM**, versión mejorada y aumentada de STAR LUSTER, donde se ha respetado al máximo la mecánica del original de ***FC***. **STAR IXIOM** nos traslada a un futuro afortunadamente lejano, en el que la humanidad debe verse las caras con toda una horda de alienígenas, empeñados en detener la expansión de los humanos por el universo.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	NAMCO



Es sobre todo al jugar con la vista exterior cuando se observa el gran parecido gráfico que mantienen este STAR IXIOM con la saga COLONY WARS.



VALORACION

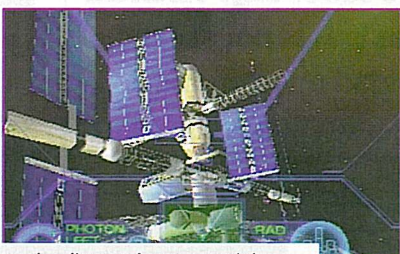
● Los riesgos de actualizar un título de culto de pasadas décadas son aún mayores si dicho clásico es desconocido para el gran público. es lo que ha sucedido con este STAR IXIOM, versión mejorada de un clásico de FAMICOM/NES. NAMCO, con su mejor intención, ha querido actualizar gráficamente el STAR LUSTER de FC, pero respetando al pie de la letra la mecánica del original de FC. el resultado es un título divertido a ratos, pero demasiado repetitivo en su mecánica.

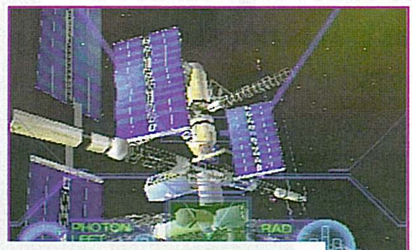
STAR IXIOM

SHOOT´EM-UP 3D

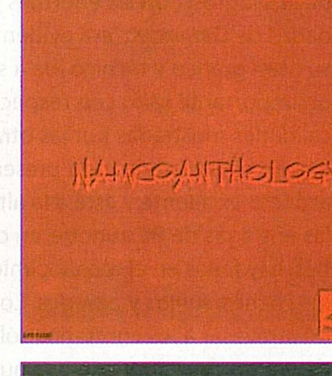
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Naves a elegir	6
Continuaciones	INF. (COMMAND)/NO (QUEST)
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Al igual que Star Luster, **Star Ixiom** ofrece dos estilos de juego. Por un lado el modo *Command*, en el que el jugador debe eliminar formaciones de naves alienígenas dentro del mapa/cuadrícula e ir superando misión tras misión. La otra modalidad, *Conquest*, es más complicada y profunda, y nos introduce en una cuadrícula rebosante de laboratorios y bases construidas por los humanos, siempre bajo el riesgo constante de ser atacadas por los aliens. Gracias a los saltos por el hiperespacio, el usuario puede saltar en cuestión de segundos de un punto a otro de la cuadrícula para proteger a las bases asediadas o bien para eliminar determinadas formaciones enemigas. Gráficamente, **Star Ixiom** recuerda a los Colony Wars, especialmente a CW Vengeance, pero el juego de PSYGNOSIS es claramente superior a nivel visual. Los desvelos de NAMCO por respetar la mecánica del original de 8 *bits* son encomiables, pero han limitado las posibilidades de juego de **Star Ixiom**. Se ha quedado en un título simpático y ligeramente divertido, pero poco más. **NEMESIS**





La visita a las diversas bases espaciales no sólo sirve para solventar de un plumazo todas las averías que pudiera acumular nuestra nave tras los combates. En ellas podremos reclutar la ayuda de otro piloto o acceder a otros modelos de naves.

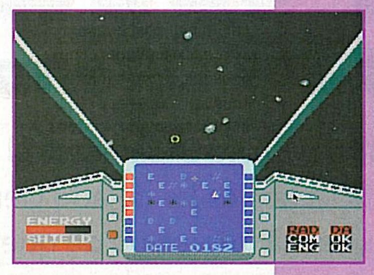


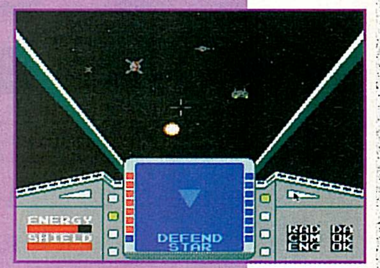
Star Ixiom permite pilotar vehículos de Coin-Op clásicas de NAMCO, como Star-Blade, y combatir contra las moscas de Galaga.

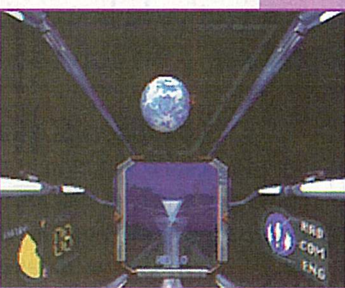


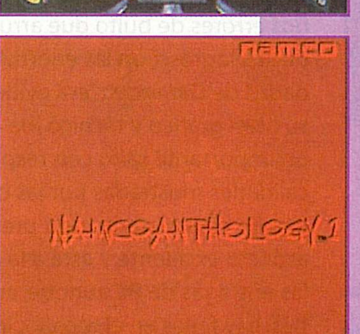
La intro, y sobre todo la música que la acompaña, es uno de los mejores aciertos de Star Ixiom. Lástima que, ya metidos en el ajo, la mecánica del juego no esté a la misma cota de brillantez.

Star Luster









El origen de **Star Ixiom** hay que buscarlo en un oscuro cartucho de *Famicom* titulado Star Luster, comercializado en el año 1985, en el que se observan ya los principales elementos que atesora **Ixiom** (tres modos de juego, saltos por el hiperespacio...). En el año 98, NAMCO incluyó a Star Luster en el primer volumen de N. Anthology, una recopilación para *PSX* de títulos de culto de la compañía.



GRAFICOS 81

salvo por algunos llamativos efectos visuales (los saltos al hiperespacio, las explosiones), el resto del espectro gráfico de Star Ixiom no es precisamente de lo mejorcito que ha salido de NAMCO. nos esperábamos algo mejor.

MUSICA 92

en cambio, en el apartado musical, NAMCO ha sobrepasado de lejos todas nuestras expectativas, desde el score monumental de la intro hasta la propia música que acompaña la acción. además incorpora un guiño a la saga GALAGA.

SONIDO FX 82

si cuidado es el aspecto musical, no podemos decir lo mismo de los efectos de sonido. en lugar de diálogos digitalizados durante el combate o en las breves estancias en la base, nos debemos conformar con algunas explosiones y subtítulos.

JUGABILIDAD 84

aunque el control es impecable y el nivel de dificultad bastante acertado (nada destacable viniendo de NAMCO), STAR IXIOM peca de poseer una mecánica demasiado repetitiva en cualquiera de sus modos de juego. no es ni de lejos ACE COMBAT.

GLOBAL



83

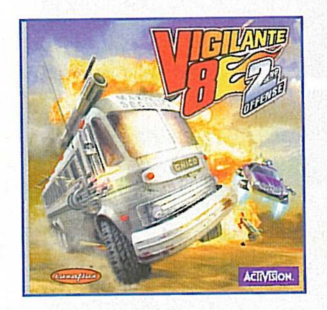
+ la música. la incorporación de naves del GALAGA.

− los gráficos de los personajes dentro de la base especial.

Los VIGILANTES de la bala

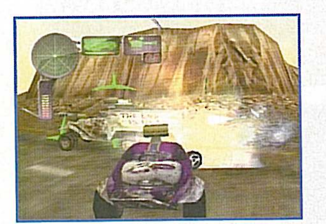
Vigilante 8 2nd Offense

Vigilante 8 2nd Offense para Dreamcast, el que debería haber sido el mejor de toda la saga, nos ha dejado cierto sabor ***agridulce*** e, incluso, con la impresión de que las prisas por sacarlo al mercado nos han privado de la oportunidad de disfrutar de la versión ***definitiva***. Aún con eso, el juego merece la pena.

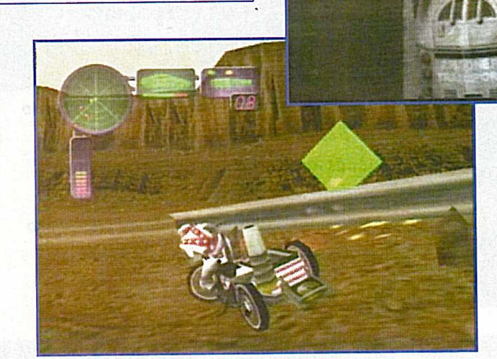


SUPER information

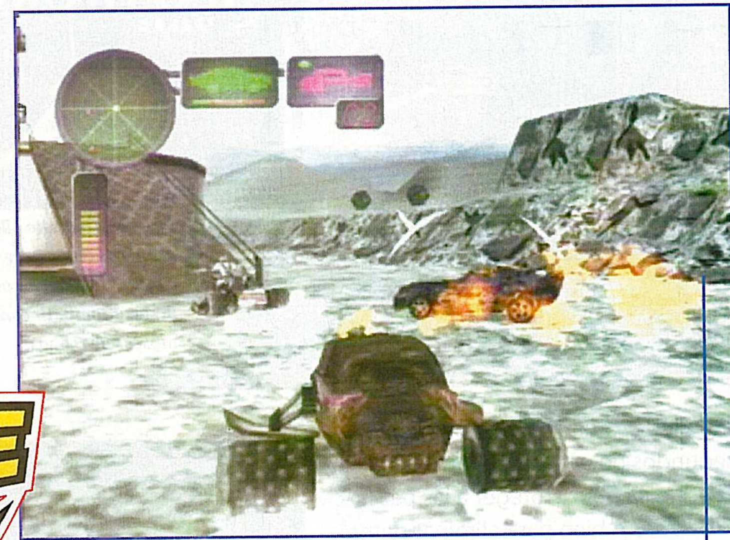
FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	PROEIN
PROGRAMADOR	ACTIVISION/LUXOFLUX



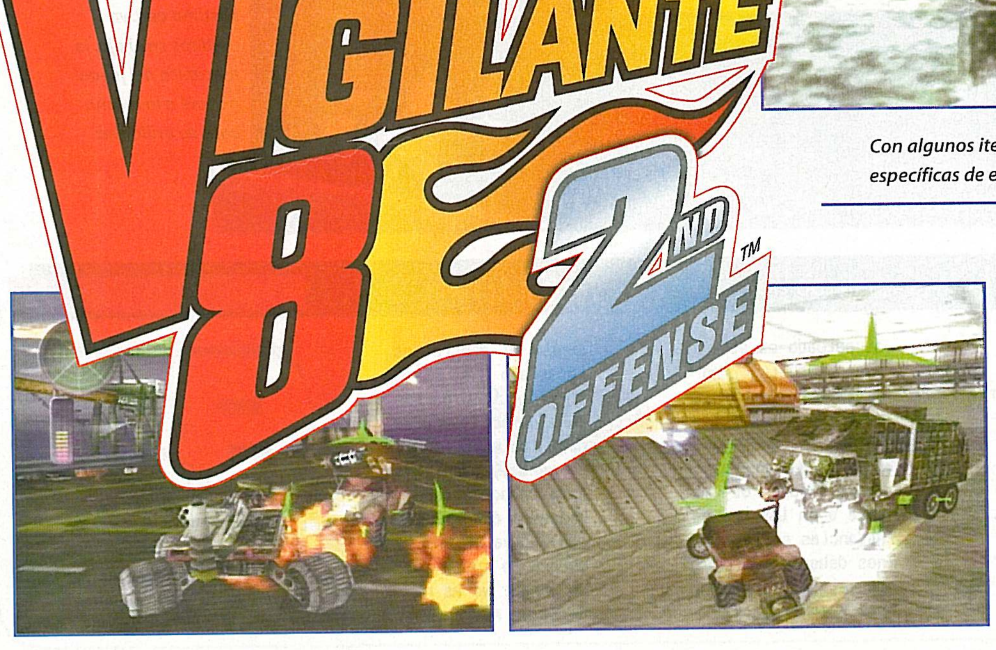
Las razones que nos han llevado a esta conclusión es que, en líneas generales, en **VIGILANTE 8 2ND OFFENSE** todo está bien y es convincente... pero también hay detalles y pequeños errores de bulto que arruinan parte de sus logros. Con las enormes posibilidades de ***DREAMCAST***, era evidente que su nivel gráfico y técnico iba a suponer un importante salto con respecto a las calidades mostradas por las otras entregas. En esta materia todo presenta un aspecto excelente y está a la altura de las entregas de ***PC*** aunque, en ocasiones, hay fallos en el reconocimiento de los coches, suelos y paredes. Como eso de atravesar a los contrarios sólo ocurre de vez en cuando, y además pueden ser una ayuda extra para escapar de las encerronas, diremos que estos fallos son sólo simples anécdotas. Más grave



Aunque por su tamaño hay ocasiones en que apenas nos dejarán ver lo que hay delante, el camión de basura y el autobús son la bomba.



Con algunos items adaptaremos nuestro vehículo a las condiciones específicas de ese escenario. Sin él, patinaremos más de lo deseado.

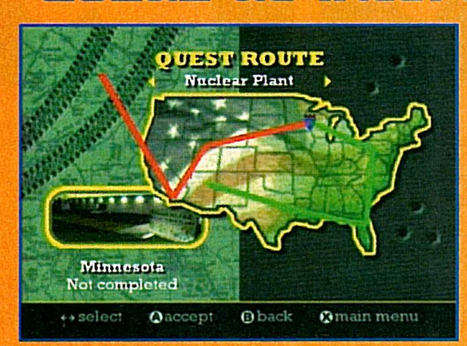


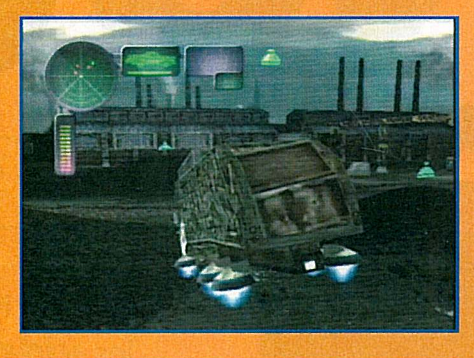
VIGILANTE 8 2 OFFENSE

SHOOT'EM-UP MOTORIZADO

GD-ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Escenarios	8 + extras
Vibration pack	SI
Continuaciones	INFINITAS
Grabar Partida	VM

Cosas de interés







En la segunda entrega de este juego se han añadido algunas pequeñas variantes e innovaciones que habrían potenciado su jugabilidad... si se hubiera mantenido aquel extraordinario control. Nuevos modos de juego, la posibilidad de volar o navegar e items para potenciar nuestros vehículos, son sólo algunos de los añadidos que podréis disfrutar en esta versión. Lo de Internet, por ahora, queda en suspenso... hasta nueva orden.

sí nos parece que no hayan conseguido dotar al programa de la agilidad y manejabilidad características de los otros VIGILANTE 8 de ***PLAYSTATION***. En un juego con momentos tan intensos como éste, la velocidad y un control efectivo son absolutamente vitales, y la verdad es que el movimiento sólo puede considerarse como normalito. En los vehículos normales tiene un pase y podréis defenderos con algo de práctica, pero en alguno de los especiales y en los voladores el manejo es realmente malo. Con el paso de las partidas, la sensación de descontrol irá mitigándose poco a poco... hasta reducir la lista de vehículos ingobernables a tan sólo dos o tres. En lo que se refiere a la oferta de juego, una nueva modalidad llamada *Survival* (salvaje y con algo de más mala leche), la opción para varios jugadores y los dos modos tradicionales, la oferta lúdica se puede considerar correcta pero se nos antoja poco variada. Es generosa y capaz de entretenernos durante bastante tiempo, pero las diferencias entre un modo y otro son realmente mínimas y a la larga sólo nos quedará la opción multijugador como garantía de diversión. **DE LUCAR**



VALORACION

Aunque no ha cubierto todas las expectativas, por lo menos nos han ofrecido la oportunidad de poder ver este juego con la apariencia de la que siempre han hecho gala los usuarios de PC. Si a esa brillante puesta en escena le hubieran añadido la jugabilidad y la intensidad a la que nos tenían acostumbrados, sería la «bomba».





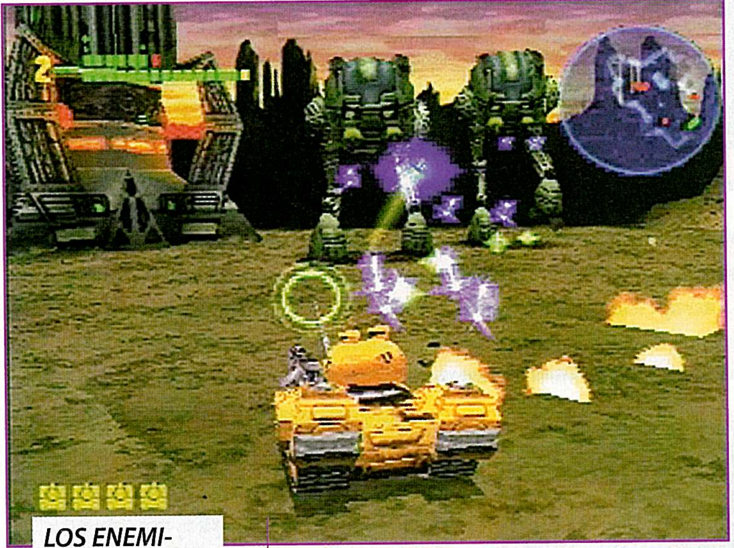
Dos en juego

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	94	90	83	86
Todo lo que vimos en otras entregas se ha potenciado y mejorado alcanzando niveles de calidad importantes. En ocasiones muy puntuales fallan los gráficos y podremos atravesar a los contrarios y muros o cosas por el estilo.	Como ya ocurriera en la entrega anterior, la banda sonora vuelve a estar entre las mejores y más variadas de su género. Composiciones para todos los gustos y de todos los estilos y ritmos que uno pueda imaginar.	Se han esforzado, pero en un juego como éste, en que la acción puede ser absolutamente desbordante y enloquecedora, resulta muy complicado reproducir toda esa intensidad sin que el jugador se vuelva «tarumba».	La tradicional jugabilidad de este programa se ha visto afectada por un control menos preciso y una respuesta más lenta. Le falta algo de gracia. Aunque la oferta de modos no está mal, es casi idéntico en todos.	+ La acción y el espectáculo llevados a su máxima expresión. - El control no es todo lo bueno y efectivo que desearíamos.



TANQUES de risa

Tiny Tank



LOS ENEMIGOS *de la fase del tren del desierto, parecidos a los de* LA GUERRA DE LAS GALAXIAS*, son de los mejores y más duros del juego.*

Aunque aún hay mucha **gente** que cree que los **videojuegos** son cosa de niños, lo cierto es que son realmente **escasos** los títulos dedicados a los gustos y necesidades de los más **pequeños** de la casa. Tiny Tank va a ser uno de los pocos de este **comienzo** del año 2000.





SUPER Información

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY
PROGRAMADOR	APPALOOSA

El considerable aumento de la media de edad que se produjo con la llegada de las nuevas consolas obligó a las compañías a buscar unos temas más «adultos» y, muchas de ellas, acabaron por desterrar al ahora minoritario público infantil. SONY es una de las pocas que en el catálogo de los últimos años siempre ha contado con uno o dos títulos infantiles. Este **TINY TANK** supone un buen ejemplo de esa política. Traducido y doblado íntegramente al castellano y con un protagonista que parece sacado de los dibujos animados, **TINY TANK** es el clásico *shoot´em-up* motorizado en el que el jugador debe completar distintas



LAS CABEZAS de los robots te proporcionarán valiosos puntos que al final de las fases pueden convertirse en vidas extras. Por desgracia, no siempre hay suficientes para alcanzarlas.



TINY TANK	
ARCADE	
CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	6
Fases	16
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

misiones disparando como loco. Escenarios de dimensiones generosas, enemigos caricaturescos y jefes finales, objetivos variados, *items* para potenciar las armas y una dificultad asequible -con algunos momentos puntuales de complejidad alta-, son las principales características de este juego con tintes de *arcade*. El trabajo realizado, sin que pueda catalogarse como una obra maestra o una genialidad, es por lo menos algo serio y muy pensado. Las misiones son claras, están bien explicadas, el manejo del tanque es ejemplar y su dificultad está planteada más para divertirnos que para volvernos locos. Si lo que deseaban era atraer a los jugadores más jovencitos, éste sería el planteamiento ideal y sólo se le podría criticar ciertas cuestiones del modo para dos jugadores simultáneos que no terminan de convencernos. No es que esta modalidad esté mal hecha, de hecho es muy similar al modo individual, el problema es que las dimensiones de los escenarios harán que pasemos más tiempo buscándonos que batallando. DE LUCAR

VALORACION

TINY TANK para PLAYSTATION es, de momento, uno de los juegos para el público infantil que más nos ha gustado de los últimos meses. Detrás de esa apariencia indiscutiblemente orientada a los más pequeños, también hay un programa con los requisitos imprescindibles para satisfacer, al menos en buena parte, a otros usuarios mayores. Con unas cuantas cosillas más sería un título capaz, incluso, de superar los problemas generacionales.





Lo que en la versión beta era un juego de lo más simple y deslucido ha pasado a convertirse, afortunadamente, en un programa bastante cuidado y con un montón de curiosos efectos especiales.

Dos Jugadores Simultáneos

Aunque la puesta en escena y movimientos no están nada mal, la opción para dos jugadores simultáneos de TINY TANK no nos ha convencido demasiado. La principal y única gran pega que le hemos encontrado es que las dimensiones de los escenarios son demasiado grandes y los jugadores tienen que hacer un cursillo para encontrarse.







GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD
85	80	90	80
Ha mejorado mucho con respecto a la beta, en su conjunto está bastante bien y derrocha simpatía. Lo único que no nos convence son algunos pequeños problemillas planteados cuando la acción es en sitios estrechos.	Una banda sonora con unos cuantos temas de parecida factura y aires marciales que, si no cuidáis el volumen, acabarán por torturaros. No es que estén mal, pero resultan un tanto pesaditos y quizá recargados.	Hay que agradecerles el notable esfuerzo de haber doblado las voces y el haber intentado poner una nota de humor en los comentarios del pequeño tanquecito durante el juego. El sonido de la artillería tampoco está mal.	Cuenta con un buen número de fases con cierta variedad de objetivos y el control es bueno y muy sencillo de manejar. Para los pequeños está bien, pero para un jugador experimentado puede resultar bastante sosete.

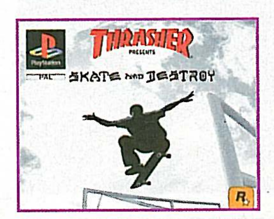
GLOBAL



+ Divertido y con muchas fases con variedad de objetivos.
- La proximidad de paredes ocasiona algunos fallos cuando hay acción.

Auténtico SKATE-BORE

Thrasher: Skate and Destroy



Que el Skateboard esté de moda, ***pase***, pero que ***cualquier*** juego de SK8 vaya a triunfar por ***muy malo*** que sea...

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ROCKSTAR
PROGRAMADOR	Z-AXIS



La animación, a pesar de que no ha sido creada con técnicas de Motion Capture, no es de lo peor que posee THRASHER: SKATE AND DESTROY.

Al igual que en TONY HAWK'S SKATEBOARDING, al acabarnos el juego podremos observar la ensalada de golpes más terrible del mundo del sk8.





Cuando un título, sea del tipo que sea, tiene cierto éxito, siempre existe alguna compañía dispuesta a explotar el filón con cualquier imitación de escasa calidad. Este es el caso de THRASHER, el cual se parece terriblemente a TONY HAWK'S SKATEBOARDING, pero le falta toda la gracia y la calidad, tanto visual como jugable, que el título de NEVERSOFT posee. Uno de los pocos detalles destacables del título de Z-AXIS es la gran cantidad de licencias que posee, entre las que destacan CONVERSE o, claro está, THRASHER MAGAZINE. Otra de las pocas novedades que presenta SKATE AND DESTROY es una novedosa modalidad en la que dos jugadores competirán por lograr el golpe más espectacular y aparatoso. En resumen, en comparación con TONY HAWK'S, sólo hace honor a su nombre.

DOC

VALORACION

THRASHER no es ni más ni menos que una imitación barata de TONY HAWK'S. Se parece, pero aunque posea alguna que otra licencia interesante y una gran banda sonora, tiene un apartado gráfico mucho peor y posee una jugabilidad que no le llega ni a la suela del zapato. Si no tienes TONY HAWK'S, cómpratelo mucho antes que éste.

THRASHER: SKATE AND...

SIMULADOR DE SK8

CD ROM

Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	12
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOG + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 65

el engine, pese a imitar en muchos aspectos el de TONY HAWK'S SKATEBOARDING, no tiene ni punto de comparación. La animación de los personajes al caer al suelo les hace parecer muñecos de trapo lanzados por el aire.

MUSICA 83

este es el único apartado que se salva de la quema, ya que la banda sonora de THRASHER: SKATE AND DESTROY está compuesta por temas de PUBLIC ENEMY, RUN DMC, EPMD, GANGSTARR, SUGAR HILL GANG, etc.

SONIDO FX 74

en este apartado tan sólo destaca el policía que vocifera al final de cada uno de los niveles del juego y el sonido del taser eléctrico al chocar contra tu cuerpo. Por lo demás, lo de siempre.

JUGABILIDAD 60

en este apartado tan sólo resultan destacables los diferentes estilos del modo 2 jugadores y la forma en la que hay que acabar cada fase: huyendo de la policía. Por lo demás, una burda imitación de TONY HAWK'S.

GLOBAL



+ Lo único destacable de THRASHER es su banda sonora.

- Todo salvo su banda sonora no está a la altura.

SUSCRIBETE

SUPERJUEGOS



SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS

Sí, deseo suscribirme a la revista Superjuegos

- ❑ Por un año (12 números) al precio de 4.320 ptas., que incluye un descuento del 20%.
- ❑ Por un año (12 números) con el reloj Mito de regalo que señalo, al precio de 5.400 ptas.
- ❑ Modelo TXS 933 (correa azul) ❑ Modelo TXS 942 (correa naranja)

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 10.850 ptas. Resto Paises: 15.825 ptas.

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago

- ❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid.
- ❑ Giro Postal nº __________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.
- ❑ Tarjeta de Crédito Nº _______ / _______ / _______ / _______

Titular: ____________________ Fecha caducidad _____ / _____ Firma titular (imprescindible)

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 3351/53 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52

RELOJ MITO
MODS. TXS 933 y TXS 942

Precisión: ± 30 segundos al mes. Dos alarmas diarias. Indica día de la semana, mes y fecha.
Modo Medidor de tiempo:
Unidad de medida: 1 segundo
Rango de ingreso: de 1 segundo a 23:59:59
Modo de detención de reloj:
Unidad de medida: 1/100 segundos
Capacidad de medición: 23:59:59
Capacidad de memoria: 8 intervalos o vueltas



Baja CILINDRADA

Superbike 2000

El motociclismo vuelve a PlayStation con un programa limitado gráficamente y cuyo aspecto más **destacado** es poseer la licencia oficial del Campeonato del Mundo de Superbikes.

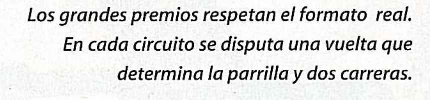
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECT. ARTS
PROGRAMADOR	CLIMAX





Los grandes premios respetan el formato real. En cada circuito se disputa una vuelta que determina la parrilla y dos carreras.



LICENCIA OFICIAL

*El programa recoge circuitos oficiales (como el de **Albacete**) y pilotos reales (como el actual campeón **Carl Fogarty** o el español **Gregorio Lavilla**).*



El año pasado los simuladores de motociclismo vivieron una prolífera época en el mundo de los videojuegos. Dentro de estos juegos la categoría de *Superbike* ha tomado un papel muy importante, con juegos como CASTROL HONDA SUPERBIKING RACING (***PSX***) o SUZUKI ALSTARE EXTREME (***DC*** y ***GBC***). Ambos contaban con la licencia de los respectivos equipos, pero no del campeonato del mundo de *Superbikes*. ELECTRONIC ARTS ha logrado esta licencia, lo que constituye el principal aliciente del programa que, junto a los citados equipos, incorpora a los otros 4 oficiales (Ducati, Kawasaki, Yamaha y Aprilia) mas los pilotos reales. Sin embargo, el apartado gráfico es el principal problema de un juego de escenarios simples y en el que la moto parece que flota a un palmo del asfalto. Como contrapartida destaca el sencillo control, que consigue compensar en parte los problemas gráficos. **CHIP & CE**

VALORACION

Por fin una competición de motociclismo (categoría superbikes) llega hasta PSX con una licencia oficial. Sin embargo, ni este aspecto ni la jugabilidad son suficientes para compensar los problemas gráficos. Si alguna compañía consigue la licencia del campeonato del mundo de 125, 250 y 500 centímetros cúbicos el éxito estaría casi asegurado.

SUPERBIKE 2000

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOG + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (2)

GRAFICOS — 70

El entorno que rodea a los circuitos es bastante sencillo, sin incluir demasiados elementos. Sin embargo, este aspecto no es nada si lo comparamos con la sensación de estar flotando en una moto que en ningún momento se integra en la carretera.

MUSICA — 80

La música tiene un papel muy limitado a lo largo y ancho de todo el programa. Las melodías instrumentales se limitan a acompañar sin destacar especialmente sobre el resto de los aspectos del título.

SONIDO FX — 84

El lógico sonido de los motores se complementa con una serie de comentarios sobre las características de los diferentes circuitos del mundial de superbikes. Los citados comentarios han sido traducidos al español.

JUGABILIDAD — 85

La consecución de la licencia oficial (que permite incluir a pilotos, motos y circuitos reales) y el sencillo control de las motocicletas, constituyen los aspectos más destacados de todo el programa.

GLOBAL



\+ La licencia oficial del campeonato mundial de superbikes.

\- Gráficamente el programa es bastante pobre.

Golpes de ayer y HOY

International Karate



FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	STUDIO 3



Escenarios

*Como podéis observar en la pantalla de arriba, los escenarios de **IK** poseen un detalle gráfico impresionante.*

Al fin, uno de los mejores títulos de lucha aparecido hace más de diez años en los ordenadores de entonces, llega a ***Game Boy*** en forma de una impresionante conversión que mejora sobremanera al **IK** original. Esta entrega para la portátil de NINTENDO posee todos sus elementos sacados del segundo IK para ordenadores, denominado IK+, a excepción del tercer luchador que en éste aparecía. Todos los elementos característicos de aquel IK+, como el *bonus* de parar las pelotitas o el sencillo modo de ejecutar los movimientos, se encuentran intactos en esta versión. Pero lo mejor no es eso, sino que se han añadido ciertas novedades, como el nuevo *bonus* en el que en lugar de pelotas deberemos apartar de nosotros un número determinado de bombas o la posibilidad de seleccionar nuestro luchador entre 10 personajes posibles. Lo único que echarán en falta los *freaks* de la lucha será la ausencia de magias o **combos**, pero tratandose de **IK**, es perfectamente admitible. **DOC**

VALORACION

A pesar de que por sí solo INTERNATIONAL KARATE constituye un genial título deportivo y de lucha, serán los usuarios más veteranos los que sabrán sacarle su máximo jugo, ya que el sistema de juego y el aspecto resulta casi idéntico al de títulos como IK o IK+, aparecidos hace más de 10 años en ordenadores como SPECTRUM, AMSTRAD CPC o AMIGA.

INTERNATIONAL KARATE

DEPORTIVO

Megas	16
Jugadores	1-2 (LINK)
Vidas	1
Fases	15
Continuaciones	NINGUNA
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 90

Al igual que ocurrió con las versiones de 8 bits, el colorido y la animación de los personajes de INTERNATIONAL KARATE es muy superior a lo que nos tienen acostumbrados la mayoría de los demás juegos.

MUSICA — 83

Los usuarios más veteranos comprobarán que las composiciones son magníficas remezclas de los temas creados para el inolvidable IK+. Incluso el tono «vibrante» de los instrumentos recuerda al AMSTRAD o al SPECTRUM.

SONIDO FX — 86

Aunque la banda sonora eclipsa con su volumen los efectos sonoros, INTERNATIONAL KARATE posee algún que otro sorprendente fx como el del gong del principio de los combates o los de los golpes.

JUGABILIDAD — 92

Sin duda alguna, lo mejor de un título que a muchos de nosotros nos ha recordado nuestra infancia (otros ya eran mayores). Sólo se puede echar en falta el tercer personaje contra el que luchábamos en IK+

GLOBAL



\+ Jugabilidad, coloristas escenarios y suave animación.

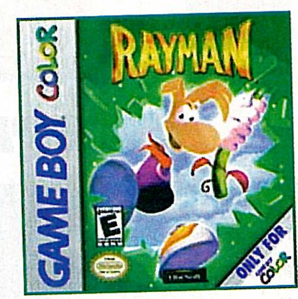
\- Los usuarios más jovenes echarán en falta algún tipo de magia.



«EL JUEGO»

Rayman

Era uno de los **juegos** que esperábamos con más impaciencia. El tiempo nos ha **demostrado** que las expectativas estaban muy por debajo del resultado.



SUPER Information	
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	UBI SOFT



EN 32 MEGABITS

Esa es la cantidad de memoria que ha sido necesaria para albergar los soberbios gráficos de Rayman.

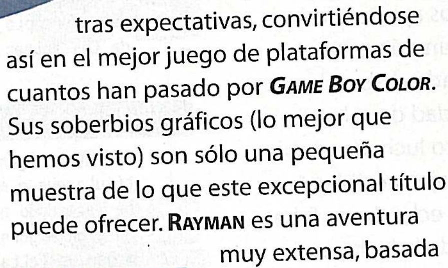






Por lo que habíamos visto, sabíamos que **Rayman** para ***Game Boy Color*** iba a ser un auténtico juegazo. Por suerte, el cartucho final ha superado todas nuestras expectativas, convirtiéndose así en el mejor juego de plataformas de cuantos han pasado por ***Game Boy Color***. Sus soberbios gráficos (lo mejor que hemos visto) son sólo una pequeña muestra de lo que este excepcional título puede ofrecer. **Rayman** es una aventura muy extensa, basada en el clásico que arrasó hace unos años en ***PlayStation***, ***Saturn***, ***Jaguar*** y ***PC***. En ***Game Boy Color*** se ha sabido conservar toda la esencia del original, conformando así un título repleto de preciosistas niveles y en el que el desarrollo en ningún momento se

El enemigo final es sólo una anécdota en el desarrollo del juego. Acabar con él no será difícil. Lo complicado será llegar.



VALORACION

No sirve de mucho que comentemos las excelencias de un juego como Rayman. Lo mejor que se puede hacer es ir a por él y disfrutar con uno de los pocos títulos que nos hará pensar que hemos invertido realmente bien nuestro dinero.

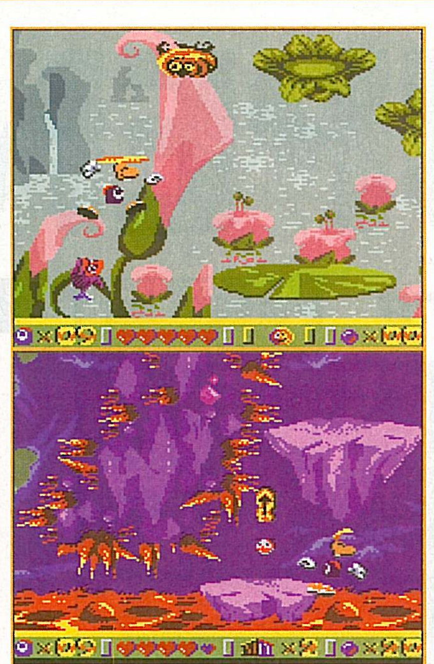
RAYMAN

PLATAFORMAS

Megas	32
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	30 + BONUS
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO



Las secuencias del juego también están elaboradas con maestría.

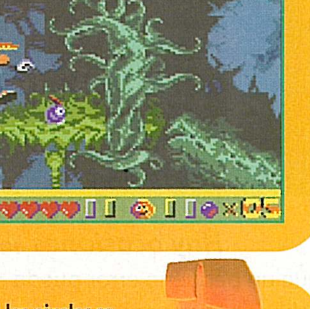


Rayman está a punto de finalizar uno de los niveles más difíciles.

Los poderes de Rayman

Rayman comienza la aventura con movimientos muy limitados, apenas saltar, golpear y encaramarse a los salientes. Más tarde aprenderá nuevos movimientos que le permitirán acceder a lugares a los que de otra manera no se podría llegar. De hecho, en los primeros niveles hay partes del mapeado que se deberá visitar más tarde, cuando se disponga de la capacidad de llegar hasta ellos.





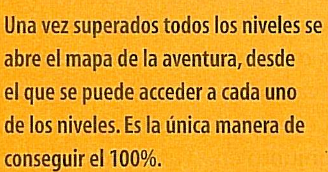






tornará pesado o aburrido. Jugar con **Rayman** es plantearse en cada momento la incógnita de saber qué nos espera en el siguiente nivel. Es el reto de conseguir un 100%, algo para lo que habrá que sudar, pero nunca llegar a la desesperación. Es enfrentarse a un título en el que absolutamente todo está compensado: gráficos, músicas, sonido y, sobre todo, jugabilidad. Una soberbia creación. **J. C. MAYERICK**

Mapa



Una vez superados todos los niveles se abre el mapa de la aventura, desde el que se puede acceder a cada uno de los niveles. Es la única manera de conseguir el 100%.



GRAFICOS 95

Ubi Soft ha creado los mejores gráficos que se han visto hasta ahora en una Game Boy Color. Y no sólo eso, sino que además ha dotado al juego de unas animaciones soberbias. Un trabajo para quitarse el sombrero.

MUSICA 95

Las melodías que ambientan la primera aventura de Rayman en Game Boy Color son simplemente geniales. Músicas que se quedarán en la mente con la misma facilidad con que nos quedaremos enganchados a esta genial aventura.

SONIDO FX 90

Como no todo puede ser perfecto, el apartado de audio tiene un pequeño lunar en los efectos de sonido. No es que sean pobres, es sencillamente que, pese a ser buenos, no están al nivel del resto del juego.

JUGABILIDAD 97

Rayman es el mejor juego de plataformas que ha pasado por Game Boy y Game Boy Color. Aunque en un principio el juego parezca algo lineal, más tarde perderá dicha condición, al poder acceder a cada nivel por separado.

GLOBAL 96

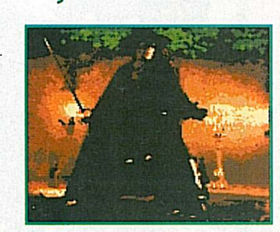
\+ Rayman es el mejor juego de Game Boy Color. Eso es todo.

\- Por reprochar algo, diremos que los efectos de sonido no están al nivel.

EZTUPENDO

La Máscara del Zorro

Antonio Banderas hace su **debut** en la pequeña pantalla con un **título** que no dejará indiferente a nadie. Una aventura al más **puro** estilo Indiana **Jones**.

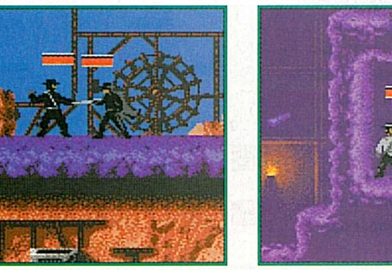


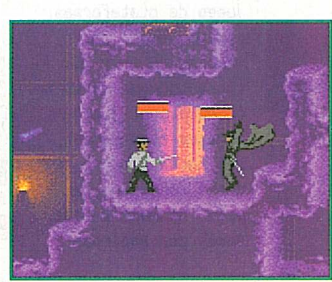






Hay ocasiones en que un pequeño error puede echar por tierra todo el buen trabajo realizado. En otras, en cambio (y este es el caso de LA MASCARA DEL ZORRO), el error cometido sitúa al conjunto en una posición equidistante del éxito y el fracaso. Y es que cuando todos los apartados técnicos son buenos, tan sólo queda esperar que la jugabilidad esté a la altura. En LA MASCARA DEL ZORRO esa jugabilidad está íntimamente relacionada con el control del personaje protagonista, sobre todo en los combates, ya que éstos pueden resultar un tanto arbitrarios. Así, ganar o perder un combate rara vez va a depender de la habilidad del jugador, sino más bien del azar o algo parecido. En todo caso, no se sabe muy bien por qué, poco a poco se irá avanzando en una aventura que es bonita y atractiva como su fémina protagonista. Pero sin excesos. ➾ J. C. MAYERICK





SUPER Information

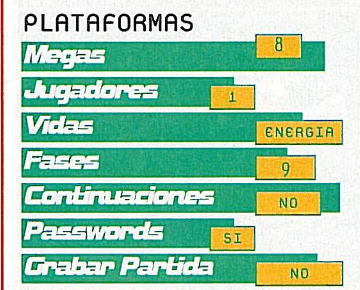
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	UBI SOFT.
PROGRAMADOR	SAFFIRE CORP.

VALORACION

● Para aquellos que cuenten con la edad suficiente para recordar, decir que LA MÁSCARA DEL ZORRO es una mezcla de la COIN-OP de BATMAN, la versión SPECTRUM de EL ZORRO y los combates de SIR FRED. Un popurrí que puede resultar muy atractivo (gráficamente lo es), pero que encuentra un pequeño escollo en la dificultad del control del personaje, sobre todo en los combates con la espada.

LA MASCARA DEL ZORRO

PLATAFORMAS



GRAFICOS

91

Unos estupendos escenarios repletos de detalles gráficos y un gran colorido. Las secuencias, pese a no utilizar una paleta de color extendida, muestran estupendas digitalizaciones tomadas de la propia película.

MUSICA

92

Realmente buenas. No son muchas las melodías que se pueden encontrar en el juego, pero todas ellas son pegadizas y muy del estilo del zorro, es decir, una mezcla de música medio mejicana, medio española.

SONIDO FX

87

Es de los pocos juegos que nos da motivos para hablar profundamente en un aspecto tan sobrio en GAME BOY como es el sonido. Y es que LA MÁSCARA DEL ZORRO cuenta con digitalizaciones de voz que narran las secuencias.

JUGABILIDAD

83

El control del personaje, sobre todo en los combates, depende más del azar que de la habilidad del jugador. De hecho, acabar con determinados enemigos será una tarea casi imposible... aunque los passwords siempre ayudan.

GLOBAL

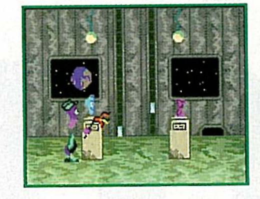


\+ Todo lo que se refiere a los apartados técnicos del juego.

\- La jugabilidad habría sido mucho mayor de haber cuidado ciertos aspectos.

No es lo MISMO

Tonic Trouble





Ubi Soft. ha puesto el listón demasiado alto, incluso para ellos mismos. **Después** de ver Rayman, ya nada nos **parece** lo mismo.

A Tonic Trouble le ha ocurrido en ***Game Boy Color*** como ya le ocurrió en ***Nintendo 64***: que apareció bajo la sombra de una genialidad como Rayman. Efectivamente, en aquella ocasión nos tocó comentar **Tonic Trouble** tras haber alucinado con un juegazo como Rayman. Hoy nos ha vuelto a ocurrir. De todos modos, en esta ocasión la calidad del juego no es la misma que en ***Nintendo 64***, pareciéndose mucho más a lo que acostumbran a ofrecer otras compañías en sus desarrollos para ***Game Boy Color***, esto es, buenos gráficos (sin más), animaciones correctas, un número discreto de niveles y una jugabilidad correcta con tendencia a la baja. Si nos dan a elegir, nos quedamos con Rayman, aunque **Tonic Trouble** no esté tan mal. **J. C. MAYERICK**

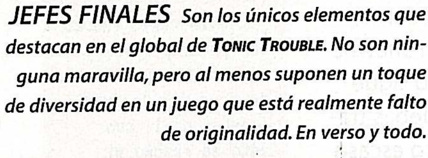
VALORACION

La forma en que Ubi ha afrontado el lanzamiento de Tonic Trouble no parece del todo correcta. Con una maravilla como Rayman en la calle, parece difícil entender que un título como Tonic Trouble, muy lejos del anterior, tenga cabida en la elección de los usuarios. Además, Tonic Trouble tampoco es gran cosa. Es, más o menos, como todo aquello a lo que ya estábamos a costumbrados a jugar.

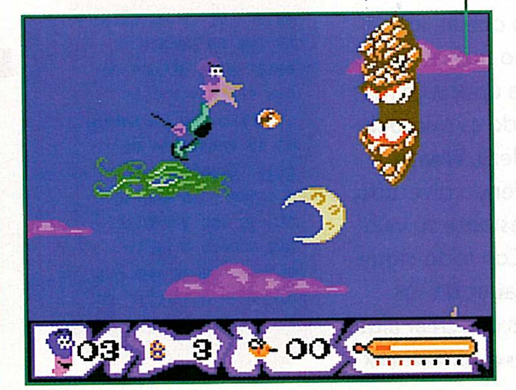
SUPER Información

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	UBI SOFT.
PROGRAMADOR	RFX INT.





JEFES FINALES Son los únicos elementos que destacan en el global de Tonic Trouble. No son ninguna maravilla, pero al menos suponen un toque de diversidad en un juego que está realmente falto de originalidad. En verso y todo.



TONIC TROUBLE

PLATAFORMAS

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	4
Fases	5 MUNDOS
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 80

Sin demasiados excesos, pero con una calidad más o menos interesante. Lo mejor de todo el apartado gráfico es el colorido de los fondos y personajes, aunque las animaciones de estos últimos no están muy elaboradas.

MUSICA — 81

Aprobado ramplón para un apartado al que tampoco se le debe dar mayor importancia. Las melodías están bien elaboradas y algunas de ellas, incluso, llegan a resultar pegadizas. Como en todos los demás...

SONIDO FX — 70

Tampoco es éste un apartado que resulte especialmente importante en Game Boy, más aún cuando determinados títulos (como este Tonic Trouble) tampoco hacen nada por aportar algo diferente.

JUGABILIDAD — 75

Tonic Trouble es más de lo mismo. Su desarrollo no aportada nada al género de las plataformas, resultando algo aburrido tras varias partidas. Como alternativa a Rayman no está mal, aunque hay cosas mejores.

GLOBAL — 77

+ La calidad de los gráficos, dentro de lo que cabe, está en un buen nivel.
- Al lado de Rayman, Tonic Trouble parece un juego de otra época.



Winter Games
A golpe de BOTON

Pese a que éste no era año de **Olimpiada** invernal, Konami ha pensado que sería una buena idea refrescar un tanto los **circuitos** de Game Boy.

SUPER Information	
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE OSAKA







A la izquierda, como se puede ver, el tradicional panel con las selecciones que se pueden elegir. A la derecha, en cambio, un instante de la trepidante carrera de Bobsleigh, lo mejor del juego.

Echábamos de menos los tiempos en que EPYX, la conocida compañía norteamericana de los años ochenta, nos obsequiaba con sus deliciosos Summer Games y Winter Games (sobre todo en ***Commodore 64***). Pues bien, por un instante, KONAMI nos ha hecho sentir esas gratas sensaciones, aunque mucho nos tememos que el *glamour* que todos aquellos títulos adquirieron, no lo hemos encontrado por ningún sitio en esta ocasión. KONAMI ha creado un juego sencillo en el que tampoco se ha tratado de incluir ningún aspecto innovador. Pese a la presencia de alguna prueba, en teoría moderna, como el descenso en *SnowBoard*, el resto del juego sigue manteniendo las pruebas tradicionales, en número escaso además, con lo que al final queda un juego que podría parecer de otra época. Lo más increíble de todo es que, debido a su naturaleza, **Winter Games** acaba siendo divertido, lo que eleva bastante su valoración global. Con todo, sigue pesando la dejadez de sus programadores por crear algo mucho mejor. **J. C. MAYERICK**

VALORACION

Winter Games cuenta con pocas pruebas y un número muy reducido de modos de juego (apenas dos). Con esto se resume el potencial de un título que no parece estar a la altura de las circunstancias. Lo único que le salva es su condición de juego deportivo tradicional, lo que le otorga una jugabilidad acorde a la de otros títulos que nos hicieron disfrutar en el pasado.

WINTER GAMES

DEPORTIVO



Megas	8
Jugadores	1-2
Pruebas	8
Modos de Juego	2
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (1)

GRAFICOS — 87

Buenos en general, sobre todo en las pequeñas secuencias de final de las pruebas, entrega de medallas, etcétera. Otras pruebas, en cambio, cuentan con un nivel gráfico muy pobre, como los descensos.

MUSICA — 80

Se acabó la época en que todos alucinábamos al escuchar los himnos de los países que participaban en la competición. Hoy eso está pasado y los programadores prefieren introducir músicas insulsas. En fin...

SONIDO FX — 80

Entendemos que reproducir el sonido de fricción con la nieve debe ser complicado en una Game Boy, pero eso no quita para que los programadores se esfuercen algo más en desarrollar un aspecto como éste.

JUGABILIDAD — 86

Winter Games te engancha por lo sencillo de su desarrollo, a pesar de que algunas pruebas desafíen hasta el límite la capacidad del jugador. En todo caso, un mayor número de eventos habría mejorado bastante el global.

GLOBAL



+ Los gráficos del juego y la elevada jugabilidad de las pruebas.
- El reducido número de pruebas y de modos de juego existentes



Aquí, el que no corre ENTRENA

International Track & Field

El **clásico** «Olimpiadas» de Konami vuelve en una especie de RPG **deportivo** en el que no se han **olvidado** los modos clásicos.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD es un extraño experimento de KONAMI cuyos resultados sólamente dejan satisfecho a medias. Por un lado está el modo *Hyper Mode*, en el que se desarrolla la competición en sí (al estilo clásico), aunque con la novedad de celebrarse en dos jornadas con cinco pruebas cada una. El segundo, *Story Mode*, es un curioso juego de tipo *Manager* en el que se debe entrenar al atleta con vistas a la gran competición de fin de temporada. Habrá que planificar los entrenamientos de la semana, decidir cuándo se descansa e, incluso, cuándo es recomendable salir con alguna chica para eliminar el estrés. Durante el entrenamiento también se celebrarán pruebas, aunque la monotonía es tan elevada, que difícilmente se aguantará toda la temporada. J. C. MAYERICK

VALORACION

INTERNATIONAL TRACK & FIELD se puede valorar desde dos ópticas muy diferentes. una, como un excelente juego de olimpiadas en el que las pruebas están genialmente recreadas (y en número suficiente); y dos, como un extraño invento mezcla de RPG y deportivo cuyos resultados son escasamente atractivos, por lo menos para el público occidental. igual a ellos les gusta.

SUPER Información

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE NAGOYA



1.500 Metros. *El modo en que se desarrolla la prueba reina del atletismo es realmente original, partiendo desde el propio punto de vista utilizado. En ella habrá que dosificar realmente el esfuerzo del atleta, para llegar con fuerza al final.*

INT. TRACK & FIELD

DEPORTIVO

Megas	8
Jugadores	1-2
Pruebas	10
Modos de Juego	2
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (1)

GRAFICOS — 90

Aunque hay una cierta descompensación en el diseño de las diferentes pruebas, como norma general todas ellas cuentan con un nivel gráfico aceptable. las animaciones son, además, abundantes y fluidas.

MUSICA — 83

Las músicas de INTERNATIONAL TRACK & FIELD no son un ejemplo de cómo se debe afrontar un apartado como éste, pero no dejarán disgustado a nadie. Digamos que se encuentran en ese punto en el que todo se pasa.

SONIDO FX — 87

Ante la inexistente presencia de sonidos novedosos, hay que recurrir a la cantidad de éstos para valorarlos. se puede decir que son abundantes, aunque ninguno de ellos llamará la atención del jugador.

JUGABILIDAD — 85

En el modo tradicional, INTERNATIONAL TRACK & FIELD es un juego realmente bueno, muy divertido. en el modo aventura, todo dependerá de la paciencia del jugador para hacer una y otra vez lo mismo.

GLOBAL



+ Las diferentes pruebas están recreadas con suma maestría.

− No hay quien aguante más de un par de meses en el modo Historia.

GOLPES de mano

Knockout Kings

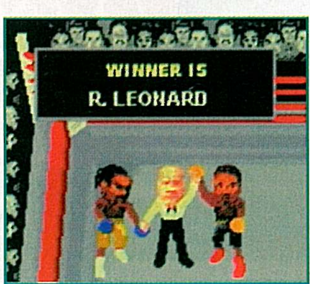
SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ELECT. ARTS
PROGRAMADOR	DIG. ECLIPSE



El programa incluye diez de los mejores púgiles de todos los tiempos.

Tras muchos años de olvido, el boxeo llega hasta la versión coloreada de ***Game Boy*** recogiendo a los mejores púgiles de la historia en versión miniatura. No hace mucho Knockout Kings 2000, tras aparecer para ***PlayStation***, rompía la sequía de simuladores de boxeo para ***Nintendo 64***. Ahora, la nueva versión del citado título hace lo propio dentro del catálogo de juegos de ***Game Boy Color***. La conversión ha conseguido reproducir las principales opciones de sus antecesores, incluyendo tanto el modo *Slugfest* como el modo carrera. Este último permite crear tu propio boxeador e incluso entrenarle de una forma similar a la incluida en las versiones para 32 y 64 *bits*. Como es lógico, las diferencias más significativas se recogen en el apartado gráfico, en el que los programadores han optado por añadir un cierto toque de humor. Así, los boxeadores cuentan con una cabeza desproporcionada que, a pesar de la reducida dimensión de la pantalla de la consola, hace posible distinguir a los diferentes boxeadores. En relación con este último dato, destaca la inclusión de 10 púgiles reales, entre los que se encuentran **Muhammad Ali**, **Oscar de la Hoya**, o **Sugar Ray Leonard**. Sobre el cuadrilátero la técnica se impone ante la potencia en un programa que tiene la indudable ventaja de ser el único competidor dentro de su género. ➾ **CHIP & CE**



VALORACION

Parece que Electronic Arts está decidida a popularizar el boxeo en todas las consolas. La conversión para Game Boy Color recoge casi todas las opciones de sus antecesores y, además, cuenta con púgiles reales y permite la participación de dos jugadores simultáneos mediante cable link.

KNOCKOUT KINGS

DEPORTIVO

Megas	8
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 92

La opción de dotar a los boxeadores de una cabeza más grande de lo habitual permite diferenciar a los púgiles. Los movimientos y el colorido del entorno hacen gala de las enormes posibilidades de esta consola.

MUSICA — 90

Aunque suele ser el aspecto más descuidado dentro de Game Boy Color, en este programa se incluye una melodía digitalizada en la que la batería es el instrumento predominante.

SONIDO FX — 92

Las voces del público y la cuenta atrás del árbitro han sido digitalizadas para conseguir un mayor realismo durante el transcurso de los combates.

JUGABILIDAD — 85

Es impresionante cómo los programadores han conseguido una reproducción, casi íntegra, de las opciones de sus antecesores. Sobre el cuadrilátero, los golpes no son todo lo claros que se podía esperar.

GLOBAL



+ Recoge casi todas las opciones de las versiones para PSX y N64.
- Algunos golpes no son demasiado claros.

Con mucho GANCHO

Ready 2 Rumble Boxing





Los púgiles incluidos son los mismos que los recogidos en las versiones anteriores. Las presentaciones son espectaculares.

En el modo campeonato, para subir un puesto en la clasificación, es necesario derrotar al rival situado en la posición anterior.

El primer contacto de **Ready 2 Rumble** con el mundo de las consolas coincidió con el lanzamiento de ***Dreamcast***. El diseño de los boxeadores y el tono desenfadado de todo el programa fueron los aspectos más destacados de un título que posteriormente fue recogido en una versión para ***PlayStation***. Ahora llega hasta ***Game Boy Color***, cuyas características especiales hacen que la conversión del citado título no sea sencilla. El objetivo fundamental de los programadores ha sido mantener, por todos los medios, el espíritu del juego original. Por ello los púgiles vuelven a ser los protagonistas exclusivos, volviendo a incluir los mismos personajes de las anteriores entregas (como Afro Thunder, Butcher Brown o Selene Strike). En este sentido, hay que destacar la impresionante presentación de cada boxeador para la que se han empleado imágenes digitalizadas. Además, el enorme tamaño de los púgiles sobre el cuadrilátero permite reconocer perfectamente a cada uno de los personajes. Los golpes son muy nítidos, incluyendo dos modos de juego, exhibición y campeonato, y eliminando el llamado modo carrera. **CHIP & CE**

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	MIDWAY
PROGRAMADOR	CRAWFISH

VALORACION

sin duda estamos ante el boxeo más desenfadado del «mundo mundial», que llega hasta la pequeña pero matona GAME BOY COLOR con un programa en el que el tamaño de los púgiles permite reconocer a los protagonistas de las versiones más potentes para DC y PSX. esta circunstancia permite que los golpes sean mucho más claros actuando positivamente sobre la jugabilidad.

READY 2 RUMBLE BOXING

DEPORTIVO

Megas	16
Jugadores	1
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 95

las grandes dimensiones de los gráficos permiten distinguir perfectamente a los diferentes boxeadores. la presentación digitalizada de los mismos es impresionante.

MUSICA 85

para el apartado musical se ha optado por la digitalización, en la misma línea de los últimos lanzamientos aparecidos para la portátil de NINTENDO.

SONIDO FX 92

al igual que en el apartado musical, la voz digitalizada del presentador es la protagonista sonora del programa. el sonido de los golpes y los gritos del público hacen el resto.

JUGABILIDAD 88

el gran tamaño de los boxeadores permite que los golpes sean muy claros. su principal problema es que no permite guardar las partidas en el modo campeonato, por lo que cada vez es necesario volver a empezar.

GLOBAL

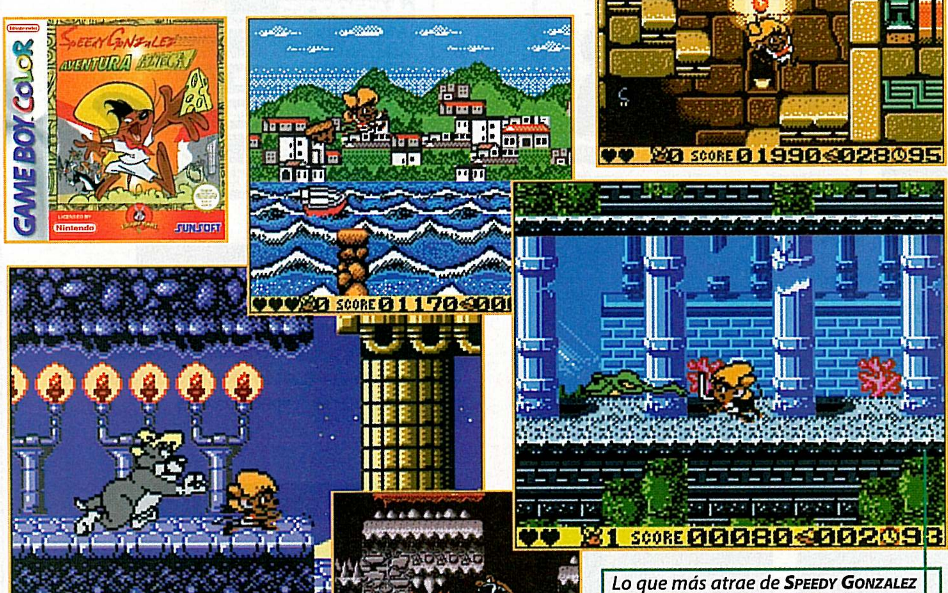



+ el tamaño de los púgiles permite diferenciar los distintos golpes.

− NO se incluye la posibilidad de guardar la partida.

¡ANDELE, ANDELE!

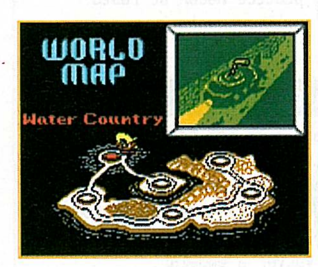
Speedy Gonzalez: Aventura Azteca



Lo que más atrae de **Speedy Gonzalez** es la gran variedad de escenarios y situaciones que se afrontan. La intriga por ver qué sigue es lo mejor.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	SUNSOFT



Tanto INFOGRAMES como SUNSOFT son grandes expertos en el arte de llevar a las consolas a los personajes de la WARNER. De hecho, esta última ya se encargó de programar hace varios años la primera aparición de **Speedy Gonzalez** en la portátil de NINTENDO. Aquel título, que contaba con uno de los desarrollos más jugables de cuantos han pasado por dicha consola, encuentra en esta **Aventura Azteca** su continuación natural. El tiempo, ha pasado, y aunque el desarrollo es básicamente el mismo, se ha prescindido del *scroll parallax* que tantas alabanzas cosechó. A cambio se han incluido ciertos niveles en los que se han añadido varios planos de *scroll*, proporcionando así un interesante efecto en pantalla. El juego se compone de seis mundos divididos cada uno en decenas de pequeñísimos niveles. Es esto, junto a la buena calidad de sus gráficos, lo que permite que **Speedy Gonzalez: Aventura Azteca** se convierta en un estupendo juego. Realmente divertido. El único inconveniente radica en lo lineal de su desarrollo. **J. C. MAYERICK**

VALORACION

● El género de las plataformas tiene un muy buen título en este Speedy Gonzalez: Aventura Azteca. La inteligente concepción de sus niveles (cortos y rápidos) hacen que el jugador no tenga prácticamente tiempo para pensar. La única pega que se puede poner en este sentido es la excesiva linealidad del desarrollo, que le resta algo de interés.

SPEEDY GONZALEZ: AVENTURA...

PLATAFORMAS

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	4
Fases	6 MUNDOS
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 88

Realmente bonitos y con algunos efectos de mérito, como las fases a bordo de la lancha, que cuentan con numerosos planos de scroll. Los escenarios, además, son muy variados y de gran colorido.

MUSICA 84

Melodías simpáticas, como corresponden a un juego de Speedy Gonzalez. No son muy variadas (apenas tres o cuatro), pero tampoco es importante. De hecho, en rara ocasión dará tiempo a pensar en ellas.

SONIDO FX 80

Realmente flojo este apartado. La ausencia de efectos de sonido es casi total y los existentes no llaman la atención en ningún momento. En cualquier caso, ya estamos acostumbrados a este tipo de cosas.

JUGABILIDAD 90

Si Speedy Gonzalez: Aventura Azteca hubiese incorporado determinados aspectos (como secretos, bonus, etcétera), estaríamos hablando de un juego soberbio. Sus numerosos niveles, en todo caso, aportan bastante.

GLOBAL

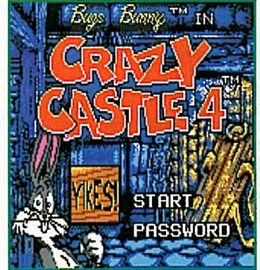


+ La velocidad con que todo se desarrolla acaba por enganchar.
- En determinadas ocasiones, muy contadas, el juego se ralentiza.



A las PUERTAS del éxito

Bugs Bunny: Crazy Castle 4













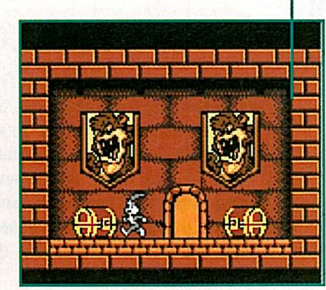
Durante la Pausa

Al entrar en el modo pausa, el jugador tiene la posibilidad de desplazarse por el mapeado, en busca de las puertas que haya dejado sin abrir en su camino.



FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	KEMCO

No sabemos si habrá que buscar tras la puerta, pero el mérito de **Crazy Castle 4** no lo encontramos por ningún lado. Y es que andar mirando puerta tras puerta en busca de las ocho llaves que dan paso al siguiente nivel no parece excesivamente divertido, más aún cuando técnicamente el juego no está demasiado trabajado (como en los anteriores Crazy Castle). El gran número de niveles es, quizá, el único aliciente que se le puede encontrar a un juego que, por otro lado, acaba por aburrir. Quizá a los más pequeños les guste, pero no creemos que ellos sean capaces de aguantar tanta ración de monotonía. ¿Habrá un Crazy Castle 5? Seguro. **J. C. MAYERICK**



¿Dónde están las llaves?

Pues no están en el fondo del mar, sino en los dichosos cofres, de los que habrá que abrir cientos.

VALORACION

● no se sabe muy bien cúal ha sido el motivo por el que crazy castle ha llegado ya a su cuarta parte. en todos estos años su desrrollo apenas ha variado, mientras que su condición técnica ha seguido bajo mínimos. lo único que se puede alabar en esta ocasión son sus gráficos, de gran colorido.

BUGS BUNNY: CRAZY C. 4

PUZZLE-PLATAFORMAS

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	50
Continuaciones	SI
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 85

se nota que, en comparación con crazy castle 3 (que fue una versión precipitada para game boy color), esta cuarta entrega cuenta con unos gráficos más elaborados, desarrollados pensando en game boy color.

MUSICA 83

el juego, como corresponde a su personaje protagonista, cuenta con una serie de melodías que resultan pegadizas. no es que estén desarrolladas con un gusto exquisito, pero al menos dan la nota.

SONIDO FX 70

a juego pobre, sonido pobre. la cantidad de efectos de sonido que nos encontraremos durante el juego será muy escaso, aunque tampoco son necesarios. ni con ellos se habría transmitido algo de tensión.

JUGABILIDAD 70

tras jugar cuatro o cinco niveles, el jugador comprenderá que resulta poco atractivo mirar detrás de todas las puertas del mapeado en busca de las ocho llaves necesarias. a nosotros, desde luego, nos parece muy aburrido.

GLOBAL



\+ en esta ocasión los gráficos están por encima de todo lo demás.

\- con esa jugabilidad, ¿cómo hemos llegado a crazy castle 4?



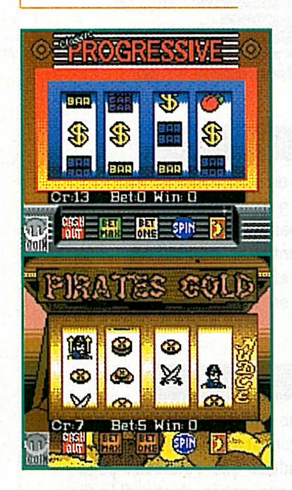
Caesar's Palace II

Salta la BANCA

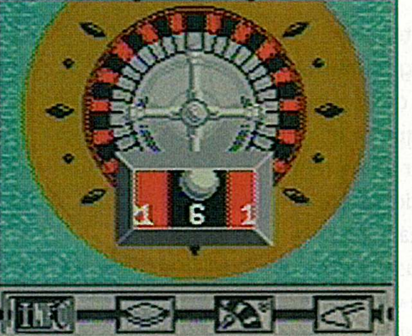


SUPER Información

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	INTERPLAY/ RUNECRAFT



Aunque son contadas las incursiones de este género en las consolas españolas, fuera de nuestras fronteras este tipo de juegos tienen un número de seguidores bastante importante y tremendamente fieles. Tras pasar por varios sistemas su anterior edición, **CAESARS PALACE II** aterriza en ***GAME BOY COLOR*** con un cartucho que reúne una selección muy completa de los típicos juegos de azar de un casino. Ruleta, Black Jack, Póker, Bacarrá, máquinas tragaperras y otros juegos por el estilo, han sido trasladados al programa con todo el realismo que proporciona el usar las bases de datos del **Casino Caesars Palace** en materia de premios. Para los que gusten de este tipo de juegos, **CAESARS PALACE II** es una opción excelente, no sólo por contar con unos gráficos aceptables o una oferta interesante en juegos, sino porque es posible que esto sea la único que vean en el 2000. Aunque es evidente que buena parte de la gracia de un casino está en el hecho de jugarse uno el dinero, **CAESARS PALACE II** puede servir para familiarizarse con las rutinas de cada juego y para «matar el gusanillo». Para el resto de usuarios o, simplemente, para los jugadores más tradicionales, suponemos que este título no constituirá ninguna tentación. **DE LUCAR**



TODO POR LA PASTA

Al comienzo del juego sólo podremos acceder a unas determinadas zonas de la sala. Luego, a medida que vayamos ganando más dinero, seremos invitados a jugar a otras zonas con los mismos juegos y apuestas mucho más importantes.

VALORACION

CAESARS PALACE II nos ofrece la típica selección de juegos de azar pero lo hace con un poco más de gracia y medios de lo que suele ser habitual en las versiones para portátil. Además es, según los programadores, uno de los más reales y documentados en materia de realismo en la frecuencia de premios.

CAESAR'S PALACE II

SIMULADOR CASINO

Megas	8
Jugadores	1
Juegos	8
Vidas	DINERO
Continuaciones	PIDIENDO CREDITOS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

GRAFICOS — 80

No es de lo mejor que encontraréis, pero por lo menos se nota que los programadores se han esforzado por dotar al programa de una apariencia agradable. La animación de la ruleta es lo mejor de todo el juego.

MUSICA — 79

Las típicas melodías de bar de hotel o de ascensor de grandes almacenes. Acompañar, acompañan, pero son de esas composiciones insulsas que da lo mismo que las escuches o no.

SONIDO FX — 85

Es uno de los apartados donde más se han esforzado los programadores. Sonidillos algo parecidos a los reales, voces digitalizadas y cosas por el estilo suplen, en parte, la ausencia del sonido de ambiente.

JUGABILIDAD — 85

Como el que se lo compre ya debe ser aficionado al género, sólo nos queda hablar de la oferta y posibilidades del juego y, en ese sentido, CAESARS PALACE II es de los más completos que hemos visto.

GLOBAL — 83



+ La seleción de juegos es completa y gráficamente no está mal.
- Algunos juegos no tienen demasiada gracia.





Pedidos por Internet
www.centromail.es

CRAZY TAXI



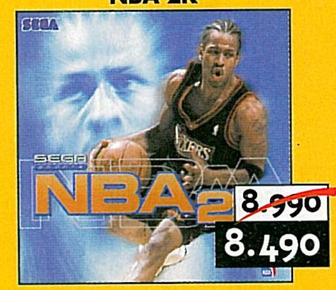
~~8.990~~ **8.490**

LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER



~~9.990~~ **8.990**

NBA 2K



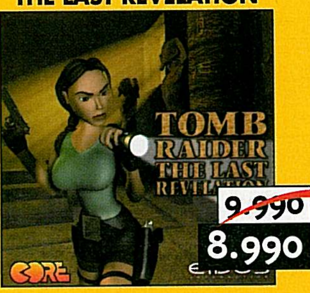
~~8.990~~ **8.490**

RAYMAN 2



~~8.990~~ **8.490**

TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

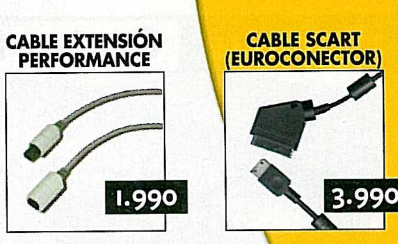


~~9.990~~ **8.990**

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de abril.



DREAMCAST 39.900



CABLE EXTENSIÓN PERFORMANCE 1.990

CABLE SCART (EUROCONECTOR) 3.990

CONTROL PAD PERFORMANCE ASTROPAD 4.490 (AZUL, NEGRO, ROJO, VERDE)

CONTROLLER ~~4.990~~ 4.690



JOYSTICK ARCADE STICK ~~8.990~~ 8.690

KEYBOARD ~~4.990~~ 4.690



MEMORY CARD PERFORMANCE 2.990



MOTION PAK PERFORMANCE 2.990



MUEBLE DREAM STATION DC/PSX 4.900



VIBRATION PAK ~~3.990~~ 3.790

VISUAL MEMORY ~~4.990~~ 4.490



VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL 10.490



VOLANTE RACE CONTROLLER ~~10.990~~ 9.990

VOLANTE THRUSTMASTER FERRARI RACING W. ~~13.990~~ 12.490

AEROWINGS ~~8.990~~ 8.490



ARMADA ~~8.990~~ 8.490

DEADLY SKIES ~~9.490~~ 8.490



ECW HARDCORE REVOLUTION ~~8.990~~ 8.490



EVOLUTION ~~8.990~~ 8.490

F1 WORLD GRAND PRIX ~~8.990~~ 7.990

FIGHTING FORCE 2 ~~8.990~~ 8.490



MARVEL VS CAPCOM ~~8.990~~ 8.490

MDK 2 ~~8.990~~ 8.490



MONACO G. P. RACING SIMULATION 2 ~~8.990~~ 6.990



NBA SHOWTIME ~~8.990~~ 5.990

PSYCHIC FORCE 2012 ~~8.990~~ 8.490



RE-VOLT ~~8.990~~ 8.490

RED DOG ~~8.990~~ 8.490

SEGA RALLY 2 ~~8.990~~ 8.490



SHADOWMAN ~~8.990~~ 7.990



SNOW SURFERS ~~8.990~~ 8.490

SONIC ADVENTURE ~~8.990~~ 8.490



SOUL CALIBUR ~~8.990~~ 8.490

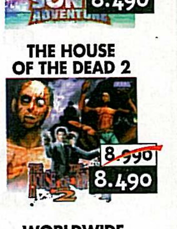
SOUL FIGHTER ~~8.990~~ 8.490

SPEED DEVILS ~~8.990~~ 6.990



SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING ~~8.990~~ 6.990

TEE OFF ~~8.990~~ 8.490



THE HOUSE OF THE DEAD 2 ~~8.990~~ 8.490



TOY STORY 2 ~~9.990~~ 8.490

UEFA STRIKER ~~8.990~~ 5.990

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE ~~9.990~~ 9.490



VIRTUA STRIKER 2 ~~8.990~~ 8.490

WILD METAL ~~9.990~~ 8.490



WORLDWIDE SOCCER 2000 ~~8.990~~ 7.990

GAME

EXIT

Pedidos por Teléfono
902 17 18 19



www.centromail.es



CONTROLLER DUAL SHOCK



AZUL NEGRO TRANSPARENTE VERDE

~~4.500~~ 4.190

JOYSTICK ACT LABS EAGLEMAX



3.990

PLAYSTATION DUAL SHOCK

19.900



PLAYSTATION DUAL SHOCK + JUEGO PLATINUM *

~~23.900~~ 21.900

* P.V.P. no superior a 4.000 pts.

MEMORY CARD LOGIC 3 2 Mb



AMARILLO AZUL GRIS ROJO

2.490

MEMORY CARD LOGIC 3 4 Mb

3.990

MEMORY CARD SONY



TRANSPARENTE GRANATE AMARILLA VERDE AZUL NEGRA GRIS

~~2.100~~ 1.990

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3



~~5.990~~ 5.900

PACK PERIFÉRICOS



~~4.900~~ 4.750

PISTOLA G-CON 45



~~6.990~~ 6.490

PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN

4.990

RFU ADAPTOR



~~3.500~~ 3.250

VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM



19.990

VOLANTE GUILLEMOT FERRARI COMPACT



7.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL



~~10.990~~ 10.490

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GTO





~~6.990~~ 4.990

Juego	Antes	Precio
ACE COMBAT 3	~~8.490~~	7.990
BICHOS	~~3.990~~	3.490
COLIN McRAE RALLY	~~4.990~~	4.490
COLONY WARS 3: EL SOL ROJO	~~4.990~~	4.490
COOL BOARDERS 4	~~7.490~~	6.990
CRASH BANDICOOT 3	~~3.990~~	3.490
FEAR EFFECT	~~8.990~~	8.490
FINAL FANTASY VII	~~3.990~~	3.490
FINAL FANTASY VIII	~~9.990~~	8.490
GRAN TURISMO	~~3.990~~	3.490
GRANDIA	~~7.995~~	7.490
HERCULES	~~3.990~~	3.490
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	~~3.890~~	3.490
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	~~9.490~~	8.490
MEDIEVIL	~~3.990~~	3.490
MEDIEVIL 2	~~cons.~~	cons.
MICKEY'S WILD ADVENTURE	~~3.990~~	3.490
MOTO RACER 2	~~3.990~~	3.690
PRIMERA DIVISIÓN STARS	~~7.990~~	7.490
RALLY CHAMPIONSHIP	~~7.990~~	7.490
RAYMAN	~~3.290~~	2.990
RESIDENT EVIL 2	~~4.490~~	3.990
ROAD RASH JAILBREAK	~~7.990~~	7.490
ROLLCAGE STAGE 2	~~4.990~~	4.490
SPYRO THE DRAGON	~~3.990~~	3.490
SUPERBIKE 2000	~~7.990~~	7.490
TEKKEN 3	~~3.990~~	3.490
TENCHU STEALTH ASSASSINS	~~8.990~~	4.990
TOMB RAIDER III	~~8.990~~	4.990
TOY STORY 2	~~8.990~~	8.490






















F1 2000



~~7.990~~ 7.490

GRAN TURISMO 2




~~9.990~~ 8.490

ISS PRO EVOLUTION



~~9.490~~ 8.490

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



~~8.990~~ 8.490

SYPHON FILTER 2



~~cons.~~ cons.

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de abril.

GAME

EXIT





Atención al cliente 902 17 18 19

DONKEY KONG 64 + MEMORY EXPANSION PAK — ~~12.990~~ 12.490



JET FORCE GEMINI — ~~9.990~~ 9.490

RAYMAN 2 — ~~9.990~~ 9.490



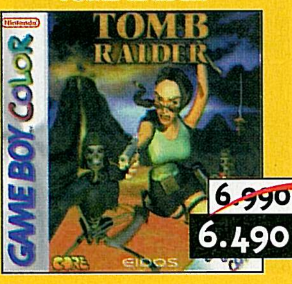
RIDGE RACER 64 — ~~9.990~~ 9.490



DRAGON WARRIOR MONSTERS — ~~6.490~~ 5.990



TOMB RAIDER — ~~6.990~~ 6.490





Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de abril.



NINTENDO 64 — 14.900

ROJO, NEGRA, NEGRO TRANSPARENTE, MORADO, AZUL, VERDE, NARANJA — 14.990



NINTENDO 64 POKÉMON STADIUM — ~~12.990~~ 12.490

¡¡GRATIS!!

SI RESERVAS TU POKÉMON STADIUM, ESTA CAMISETA DE REGALO



- CABLE RF — 2.990



- MANDO DE CONTROL (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO) — 4.990



- MEMORY EXPANSION PAK — 4.990
- RUMBLE PAK — 3.490



- A BUG'S LIFE — ~~9.990~~ 9.490
- ARMY MEN SARGE'S HEROES — ~~8.990~~ 8.490
- CARMAGEDDON 64 — ~~8.990~~ 5.990
- CASTLEVANIA 2 — ~~11.990~~ 11.490
- DOOM 64 — ~~3.990~~ 3.690





- ECW HARDCORE REV. — ~~9.990~~ 9.490
- I. SUPERS. SOCCER 64 — ~~5.990~~ 2.990
- I. SUPERS. SOCCER '98 — ~~9.990~~ 3.990
- J. McGRATH SUPERC. 2000 — ~~9.990~~ 9.490
- MICRO MACHINES 64 TURBO — ~~9.990~~ 5.990











- NBA JAM 2000 — ~~9.990~~ 9.490
- QUAKE 64 — ~~3.990~~ 3.690
- RE-VOLT — ~~9.990~~ 3.990
- READY 2 RUMBLE BOX. — ~~9.990~~ 9.490
- SUPERCROSS 2000 — ~~9.990~~ 9.490







- TONY HAWK'S PRO SKATER — ~~11.990~~ 11.490
- TOP GEAR HYPER BIKE — ~~9.990~~ 9.490
- TOP GEAR RALLY 2 — ~~11.490~~ 9.990
- TOY STORY 2 — ~~11.990~~ 9.490
- TUROK: RAGE WARS — ~~9.990~~ 5.490



GAME BOY COLOR — ~~12.990~~ 12.490



CLEAR PURPLE, PURPLE, BERRY RED, LIME GREEN, YELLOW, TEAL



- ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3 (BLACK, PURPLE) — 1.290



- GAME BOY CAMARA (VERDE, AMARILLA, AZUL, ROJA) — ~~7.990~~ 3.990



- GAME BOY PRINTER — ~~9.990~~ 9.490
- MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER (GREY, PURPLE) — ~~2.990~~ 2.900







- ALL STAR TENNIS 2000 — ~~5.995~~ 5.490
- BARBIE AVENTURA SUBMARINA — ~~5.990~~ 5.490
- FIFA 2000 — ~~5.990~~ 5.490
- INTERNATIONAL TRACK & FIELD — ~~5.890~~ 5.490









- KONAMI WINTER GAMES — ~~5.890~~ 5.490
- LA BELLA Y LA BESTIA — ~~5.990~~ 5.490
- PATO LUCAS NEGOCIOS PATOSOS — ~~5.990~~ 5.490
- POKÉMON AZUL — ~~5.990~~ 5.490
- POKÉMON ROJO — ~~5.990~~ 5.490
- RAYMAN — ~~5.995~~ 5.490









- READY 2 RUMBLE BOXING — ~~5.990~~ 5.490
- SPEEDY GONZÁLEZ AVENTURA AZTECA — ~~5.990~~ 5.490
- TOCA TOURING CAR — ~~5.990~~ 5.490
- TOM AND JERRY — ~~5.990~~ 5.490
- TONIC TROUBLE — ~~5.990~~ 5.490
- TOY STORY 2 — ~~6.490~~ 5.490



Estos son nuestros centros, ven a conocernos.

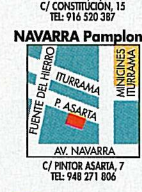


www.centromail.es



- **A CORUÑA** — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 981 143 111
- **A CORUÑA Santiago** — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 981 599 288
- **ALICANTE** — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 AV. GRAN VÍA S/N TEL: 965 246 951
- **ALICANTE** — C/ PADRE MARIANA, 24 TEL: 965 143 998
- **ALICANTE Benidorm** — AV. DE LOS LIMONES, 2 ED. FUSTER JÚPITER TEL: 966 813 100
- **ALICANTE Elche** — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 TEL: 965 467 959
- **ALICANTE Elda** — AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B TEL: 965 397 997
- **ALMERÍA** — AV. DE LA ESTACIÓN, 28 TEL: 950 260 643
- **BALEARES Palma** — C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 TEL: 971 720 071
- **BALEARES Palma** — C.C. PORTO PI CENTRO AV. G. GABRIEL ROCA, 54 TEL: 971 405 573
- **BALEARES Ibiza** — C/ VÍA PÚNICA, 5 TEL: 971 399 101
- **BARCELONA** — C.C. BARCELONA-GLORIES AV. DIAGONAL, 280 TEL: 934 860 064
- **BARCELONA** — C/ PAU CLARIS, 97 TEL: 934 126 310
- **BARCELONA** — C/ SANTS, 17 TEL: 932 966 923
- **BARCELONA Badalona** — C/ SOLEDAT, 12 TEL: 934 644 697
- **BARCELONA Badalona** — C.C. MONTIGALÀ C/ OLOF PALME, S/N TEL: 934 656 876
- **BARCELONA Barberà Vallés** — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 TEL: 937 192 097
- **BARCELONA Manresa** — C.C. OLIMPIA, LOCAL 10 C/ ÀNGEL GUIMERÀ, 21 TEL: 938 721 094
- **BARCELONA Mataró** — C/ SAN CRISTÓFOR, 13 TEL: 937 960 716
- **BARCELONA Sabadell** — C/ FILADORS, 24 D TEL: 937 136 116
- **BURGOS** — C.C. LA PLATA, LOCAL 7 AV. CASTILLA Y LEÓN TEL: 947 222 717
- **CÁDIZ Jerez** — C/ MARIMANTA, 10 TEL: 956 337 962
- **CASTELLÓN** — AV. REY DON JAIME, 43 TEL: 964 340 053
- **CÓRDOBA** — C/ MARÍA CRISTINA, 3 TEL: 957 498 360
- **GIRONA** — C/ EMILI GRAHIT, 65 TEL: 972 224 729
- **GIRONA Figueres** — C/ MORERIA, 10 TEL: 972 675 256
- **GIRONA Palamós** — C/ ENRIC VINCKE, S/N TEL: 972 601 665
- **GRANADA** — C/ RECOGIDAS, 39 TEL: 958 266 954
- **GUIPÚZCOA S. Sebastián** — AV. ISABEL II, 23 TEL: 943 445 660
- **GUIPÚZCOA Irún** — C/ LUIS MARIANO, 7 TEL: 943 635 293
- **HUELVA** — C/ TRES DE AGOSTO, 4 TEL: 959 253 630
- **HUESCA** — C/ ARGENSOLA, 2 TEL: 974 230 404
- **JAÉN** — PASAJE MAZA, 7 TEL: 953 258 210
- **LA RIOJA Logroño** — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 TEL: 941 207 833
- **LAS PALMAS** — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 CTRA. GENERAL NORTE, 12 TEL: 928 418 218
- **LAS PALMAS** — Pº DE CHIL, 309 TEL: 928 265 040
- **LAS PALMAS Arrecife** — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 TEL: 928 817 701
- **LEÓN** — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 2 TEL: 987 219 084
- **LEÓN Ponferrada** — C/ DOCTOR FLEMMING, 13 TEL: 987 429 430
- **MADRID** — C/ PRECIADOS, 34 TEL: 917 011 480
- **MADRID** — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 TEL: 915 278 225
- **MADRID** — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N TEL: 913 782 222
- **MADRID** — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 AV. GUADALAJARA, S/N TEL: 917 758 882
- **MADRID Alcalá de H.** — C/ MAYOR, 58 TEL: 918 802 692
- **MADRID Alcobendas** — C.C. PICASSO, LOCAL 11 C/ CONSTITUCIÓN, 15 TEL: 916 520 387
- **MADRID Getafe** — C/ MADRID, 27 POSTERIOR TEL: 916 813 538
- **MADRID Las Rozas** — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 TEL: 916 374 703
- **MADRID Móstoles** — AV. PORTUGAL, 8 TEL: 916 171 115
- **MADRID Pozuelo** — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 TEL: 917 990 165
- **MADRID Torrejón** — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 TEL: 916 562 411
- **MÁLAGA** — C/ ALMANSA, 14 TEL: 952 615 292
- **MÁLAGA Fuengirola** — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 EDIF. OFISOL TEL: 952 463 800
- **MURCIA** — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE TEL: 968 294 704
- **NAVARRA Pamplona** — C/ PINTOR ASARTA, 7 TEL: 948 271 806
- **PONTEVEDRA Vigo** — C/ ELDUAYEN, 8 TEL: 986 432 682
- **SALAMANCA** — C/ TORO, 84 TEL: 923 261 681
- **STA. CRUZ TENERIFE** — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 922 293 083
- **SEGOVIA** — C.C. ALMUZARA, LOCAL 21 C/ REAL S/N TEL: 921 463 462
- **SEVILLA** — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 AV. ANDALUCÍA, S/N TEL: 954 675 223
- **SEVILLA** — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 PZA. LEGIÓN, S/N TEL: 954 915 604
- **TARRAGONA** — AV. CATALUNYA, 8 TEL: 977 252 945
- **TOLEDO** — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 C/ VIENA, 2 TEL: 925 285 035
- **VALENCIA** — C/ PINTOR BENEDITO, 5 TEL: 963 804 237
- **VALENCIA** — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A C/ EL SALER, 16 TEL: 963 339 619
- **VALENCIA Gandía** — C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10 PARQUE DE ACTIVIDADES TEL: 962 950 951
- **VALLADOLID** — C.C. AVENIDA Pº ZORRILLA 54-56 TEL: 983 221 828
- **VIZCAYA Bilbao** — PZA. ARRIQUIBAR, 4 TEL: 944 103 473
- **VIZCAYA Las Arenas** — C/ DEL CLUB, 1 TEL: 944 649 703
- **ZARAGOZA** — C/ ANTONIO SANGENÍS, 6 TEL: 976 536 156
- **ZARAGOZA** — C/ CÁDIZ, 14 TEL: 976 218 271






















CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

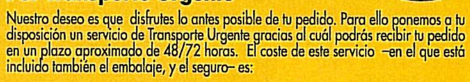
Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tf. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-04-2000 SPJ

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h.
y los Sábados de 10.30h a 14h.
Por Fax: 913 803 449
Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cual podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio —en el que está incluido también el embalaje, y el seguro— es:

España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

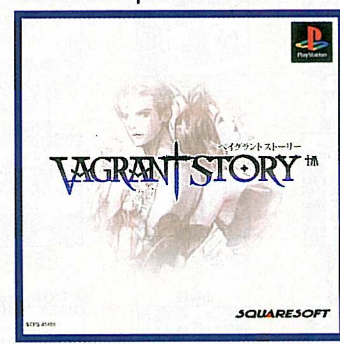
Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

GAME EXIT

la nueva RPG generación

MADE IN JAPAN

Coordinado por **THE ELF**



VAGRANT STORY ha sido considerado por la prensa especializada japonesa como el mejor juego de ***PLAYSTATION*** creado hasta la fecha. SQUARESOFT ha alcanzado su momento más dulce, coincidiendo con el lento e injusto declive de la 32 *bits* de SONY, con un *Adventure RPG* de marcado ambiente medieval en el que se dan cita un guión repleto de intrigas y un apartado técnico insuperable.







VAGRANT STOR

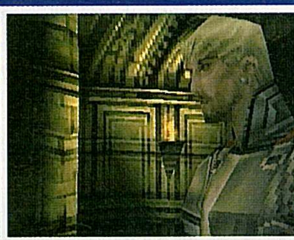
INTRO





La secuencia de introducción. *VAGRANT STORY comienza de una forma apoteósica, con un perfecta sucesión de brillantes secuencias que nos van presentando a los personajes principales mientras se intercalan las pantallas de créditos y algún que otro combate. Merece la pena presenciarla y jugarla más de una vez para sentir toda la magia de SQUARESOFT.*



















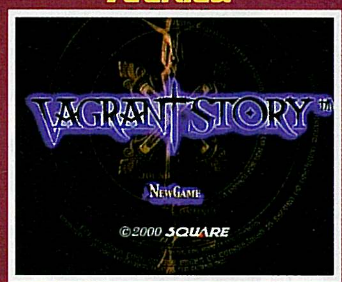




Desde que observé impávido las primeras imágenes en movimiento de **VAGRANT STORY**, sabía que algo muy grande se estaba gestando en las oficinas de SQUARE. El equipo responsable de erigir esta nueva obra maestra cuenta con nombres ilustres como el de **Yasumi Matsuno**, **Akihiko Yoshida** o **Hitoshi Sakimoto**, director, creador de personajes y compositor de títulos legendarios como OGRE BATTLE, TACTICS OGRE y FINAL FANTASY TACTICS. Pero **VAGRANT STORY** es otra historia, es un salto evolutivo de los *RPG* y, según sus creadores, una especie de film independiente comparado a las grandes superproducciones de la compañía, la serie FINAL FANTASY. Pese a la humildad de estas declaraciones, nadie discutirá jamás que este bien dotado grupo de programación ha puesto con **VAGRANT STORY** el *hardware* de ***PLAYSTATION*** al límite, tan al límite que visto en ***PLAYSTATION 2*** con la opción de suavizar texturas, parece una creación de 64 *bits*. Tecnologías aparte, **VAGRANT STORY** hace gala de un portentoso y rico guión que nos traslada a una ficticia **Europa** medieval. No en vano el grupo de programación se trasladó a **Francia**, exactamente al pueblo de **Saint Emilion**, cerca de **Burdeos**, para recrear las callejuelas, bodegas, pasajes abovedados y demás estructuras urbanísticas y dotar del mayor realismo posible a Lea Monde, la ciudad donde se desarrolla la acción del juego. Otros elementos arquitectónicos, como la catedral o la mansión Bardorba, están basados en monumentos parisinos. En **VAGRANT STORY** todo gira en torno a Lea Monde, milenaria ciudad erigida por el legendario hechicero Mullenkamp que veinte años atrás fue arrasada por un devastador terremoto que acabó con la vida de sus 5000 habitantes, convirtiéndose en ciudad maldita y diabólica. Aún así, Lea Monde todavía emerge orgullosa con sus distritos comerciales, la catedral, el bosque que limita con el sur, las minas abandonadas, las bodegas, catacumbas... Un fantasmagórico, tétrico y opresivo escenario habitado por oscuras criaturas. Esto no ha logrado evitar que nuestro protagonista, Ashley Riot, un *Risk-*

RY

FICHA *Tecnica*



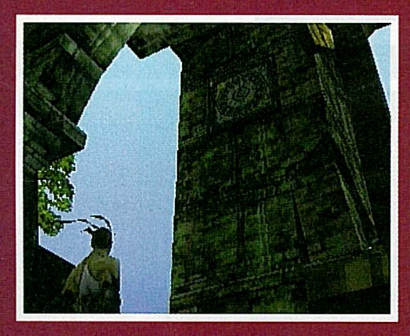
TIPO	ADVENTURE RPG
COMPAÑIA	SQUARESOFT
PROGRAMADOR	SQUARESOFT
FORMATO	CD ROM
VERSION JAPON	10-2-2000

















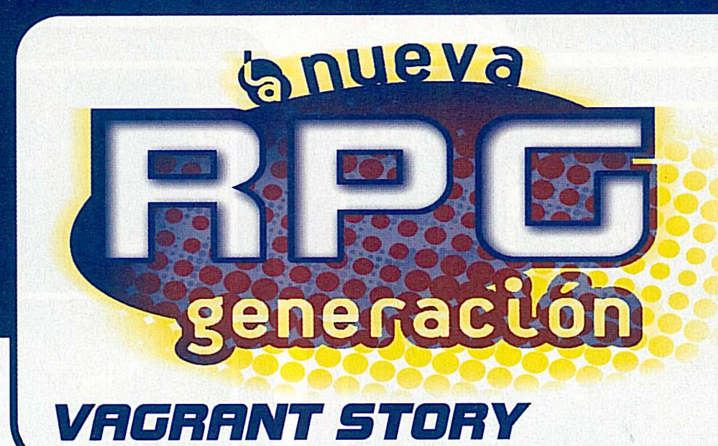




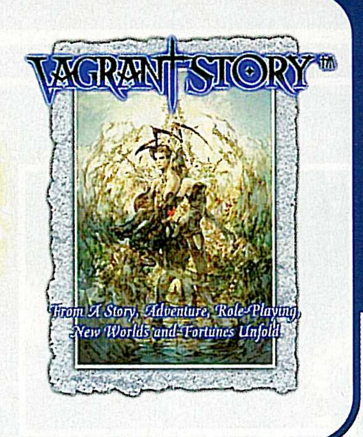








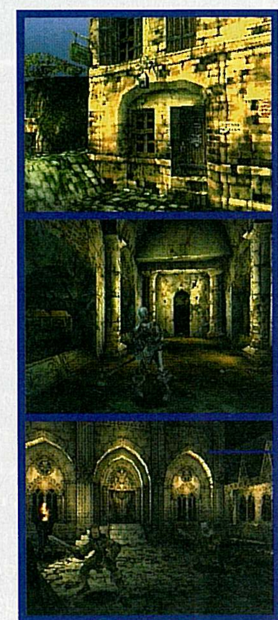
VAGRANT STORY





Personajes. VAGRANT STORY nos ofrece un variado elenco de protagonistas. Por un lado están los miembros de la VKP (*Valendia Knights of Peace*), entre los que se encuentran Ashley Riot, Callo Merlose (pese al nombrecito es una auténtica belleza) y Jan Rosencrantz. Los seguidores del culto *Mullenkamp* están encabezados por Sydney Losstarot y su camarada John Hardin. El último grupo lo forma la milicia *Order of the Crimson Blade* o *Knights of the Cross*, capitaneados por Romeo Guildenstern y Lady Samantha. Además se encuentra el duque Bardorba (de quien se sospecha que financia en secreto al culto *Mullenkamp*) y su hijo raptado, o abducido, Joshua Bardorba.





Los ojos de Ashley. Pulsando START o el stick derecho observaremos los bellos escenarios en primera persona.



Factories. Estos lugares serán los adecuados para mejorar nuestras armas y probar nuevas combinaciones de elementos.

LAS BESTIAS



Wyvern. *Será el primer gran enemigo de* VAGRANT STORY. *La primera vez que aparezca tan sólo bastará con asestarle tres o cuatro golpes certeros para acabar con él. Sus puntos débiles son la garganta y el estómago.*



Minotauro. *Cuando aparezca en pantalla su grandiosidad os dejará helados. Su tremendo poder os restará grandes cantidades de energía HP con cada golpe. Aprovecha su lentitud para posicionarte y golpear su cabeza.*



Durahans. *Permanece oculto en las sombras, pero tan pronto como advierta tu presencia escucharás el desagradable chirrido de su espadón contra el suelo. Su punto débil se oculta en su desprotegido abdomen.*





breaker (agente especial) de la VKP (*Valendia Knights of the Peace*) se haya lanzado en búsqueda de Sydney Losstarot, líder del culto religioso *Mullenkamp* y principal instigador de la ocupación nocturna de la mansión del duque Bardorba, y penetrado en sus retorcidos y laberínticos designios. Y aquí no acaba la cosa, ya que la milicia *Order of the Crimson Blade*, también conocidos como *Knights of the Cross*, capitaneados por Romeo Guildenstern, también deambulan por la ciudad con la misión de derrotar a los seguidores de Sydney y conseguir el oscuro poder de la vieja metrópoli. Todos buscan algo en Lea Monde, ¿qué oscuro legado yace en su interior?, ¿quién será capaz de conquistar la ciudad maldita? Estos no serán los únicos alicientes del apasionante guión, porque también asistiremos al cruel asesinato de la mujer y el hijo de Ashley Riot a través de *flashbacks*; al secuestro de Callo Merlose, la bella amiga de Ashley; a la misteriosa abducción del hijo del duque Bardorba e infinidad de situaciones y giros hábilmente planeados por los guionistas. Llegó la hora de analizar el despliegue técnico, y esos cientos de detalles que le convierten en claro líder y promotor de la nueva generación de *RPG*. Se podría comenzar con la tremenda solidez de sus escenarios vectoriales, maravillosamente pixelados; la magnífica utilización de las luces y las sombras, que llegan incluso a bañar de tenue luz el contorno de las siluetas; la brillante rutina de desenfoque empleada en los objetos de primer plano; el sabio uso de las cámaras y el *motion blur*; la animación hiper realista de los personajes, enemigos y apoteósicos *Final Bosses*, y, como colofón, las logradas expresiones faciales que recrean todos los gestos. No sería justo olvidarse del acentuado *look* comic, con la utilización de los bocadillos para representar diálogos y los primeros planos de los protagonistas en las maravillosas y numerosas escenas automáticas. Para recrear el audio de este teatro de tragedias e intriga, se han empleado sonidos digitalizados de altísima calidad (no hay más que oir las armas golpeando en los enemigos, escudos o ciertos obstáculos del escenario, los gritos, rugidos, lamentos, corrientes de agua, viento, pájaros, sonidos del menú...). En fin, un derroche de *FX* que engrandece aún más a **Vagrant Story**, lo mismo que su ambiental, apropiada y épica banda sonora del maestro **Hitoshi Sakimoto**. Todo se complementa a la perfección para magnificar el conjunto, y parece como si sus creadores hubieran hecho una especie de maravillosa conjura para alcanzar la máxima calidad en todos sus apartados. Lo comentado













El mapa de ***Vagrant Story*** *nos ofrecerá valiosa información de las estancias visitadas. Lo podrás rotar y «zoomear».*



Guiarse por los completos y complejos menús de ***VS*** *es una pequeña pero, de momento, necesaria odisea.*





VAGRANT STORY

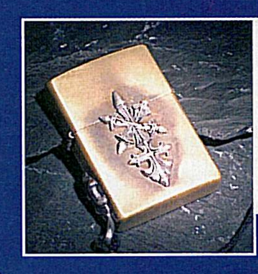
hasta el momento convierte a **Vagrant Story** en un fuera de serie, pero todavía hay que añadir las innovaciones en el plano de la jugabilidad. Destacar, además del entorno 3D del mapeado, que podremos rotar y «zoomear» a nuestro antojo; el sistema de combate, que permite movernos por la pantalla con total libertad, o la fabricación y mejora de nuestras armas (espadas, hachas, lanzas, mazas, ballestas...), que nos permitirá combinar empuñaduras, cuchillas y gemas mágicas para forjar nuestra máquina de matar perfecta. Este sistema pone a nuestra disposición más de 300 armas e infinitas combinaciones, que obligará a utilizar la más adecuada en cada momento. También contaremos con la posibilidad de infringir y recibir daño en diferentes partes del cuerpo en los combates (cabeza, cuerpo, brazos, cuello, piernas), llegando incluso a inutilizar algún miembro; el parámetro Risk, que determinará la calma, concentración o instabilidad del protagonista; la posibilidad de enlazar *combos* y aprender hechizos o la utilización de poderosas técnicas llamadas *Break Arts*.

Vagrant Story ha nacido para ver morir a una consola y demostrar al mundo que, por encima de la potencia de una máquina, se encuentra la mente privilegiada y el esfuerzo de un grupo de programación que ha sido capaz de crear la perfecta simbiosis de arte y videojuego. Nos vemos en Lea Monde.

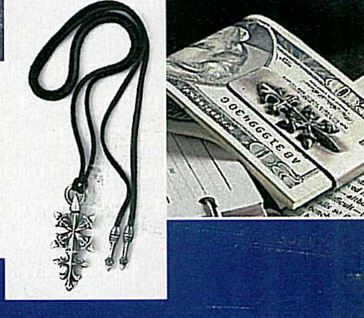
Merchandising. *Cada vez que un título aparece en el mercado, SQUARE obsequia a su legión de fanáticos seguidores y coleccionistas con todo tipo de merchandising. Aquí tenéis el llavero (1.000¥), camiseta (2.900¥), Zippo (15.000¥), pitillera (2.200¥) y un precioso colgante (15.000¥).*

















Combates. *El novedoso sistema de combates nos permitirá movernos libremente por la pantalla mientras preparamos o evitamos un ataque. Una esfera vectorial, al más puro estilo* Parasite Eve*, determinará el alcance de nuestras armas.*



LAS BESTIAS



Golem. *Permanece dormido en una de las oscuras y tenebrosas estancias esperando que alguien perturbe su sueño. Los poderes mágicos de Sydney Losstarot son capaces de despertar del sueño eterno a criaturas de este tipo.*



Dragon. *El último escollo antes de ver de nuevo la luz del día. Tras derrotar al golem aparecerá esta colosal bestia que nos atacará con golpes de su cola y letales llamaradas. Golpéale entre la garganta y el estómago.*

Este mes con

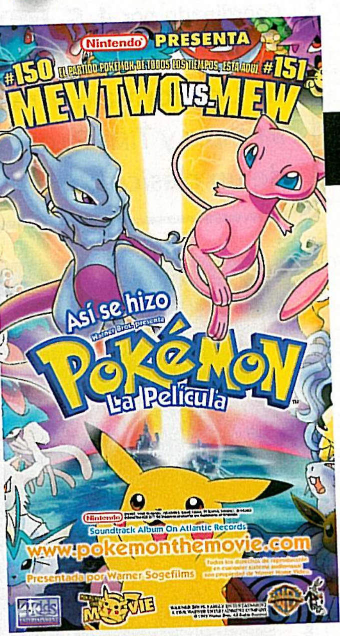






conseguirás...

...el vídeo de 'Pokémon': cómo se hizo la película...



...y el juego de Universal Studios Port Aventura



Te invitamos al fantástico parque temático Universal Studios Port Aventura

UNIVERSAL STUDIOS PORT AVENTURA COSTA DAURADA





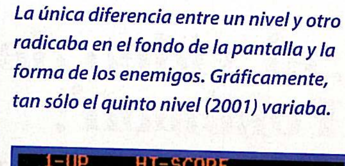
Coordinado por **J. C. MAYERICK**

Teníamos algo olvidados los títulos pioneros de los años ochenta, aquellos que de una forma u otra ayudaron a crear los géneros que hoy todos conocemos. TIME PILOT y TIME PILOT '84 son dos de esos títulos. Dos juegos que tomaron lo mejor de un clásico como ASTEROIDS en beneficio de la jugabilidad más salvaje.





La única diferencia entre un nivel y otro radicaba en el fondo de la pantalla y la forma de los enemigos. Gráficamente, tan sólo el quinto nivel (2001) variaba.





Los jefes finales eran eliminados con tan sólo recibir una breve ráfaga de disparos... y a viajar en el tiempo.

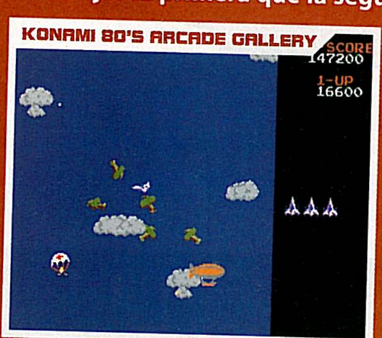
TIME PILOT

No es ninguna maravilla de la técnica, pero sí es un magnífico ejemplo de la filosofía que se seguía en los primeros años de la década de los ochenta: la imaginación al servicio de la jugabilidad. **TIME PILOT** es un juego gráficamente pobre, como corresponde a su año de creación, pero también es uno de los títulos con el desarrollo más sencillo y divertido de cuantos se pueden encontrar. Un pionero en el género de los *shoot'em-up* que supo tomar el sistema de juego de un clásico como ASTEROIDS para darle una nueva vuelta de tuerca. Le añadió el *scroll* de pantalla (realizado con un sencillo desplazamiento de nubes), incorporó diferentes «escenarios» e introdujo la figura del jefe final, un enemigo de tamaño algo más elevado pero más bien inofensivo. En total, el juego se desarrollaba en cinco épocas diferentes (1910, 1940, 1970, 1982 y 2001). El diseño de los aviones enemigos se adaptaba al tipo de época en que se desarrollaba el nivel, lo que conllevaba un aumento en la velocidad de los mismos (más dificultad) hasta llegar a los ovnis del año 2001. El ciclo de niveles se repetía infinitamente.

SUPER Information

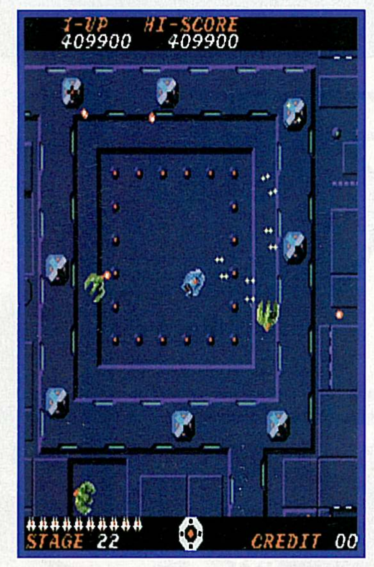
COMPAÑÍA	KONAMI
AÑO	1982
GENERO	SHOOT'EM-UP
FASES	5 EPOCAS

Versiones. Sólo dos consolas pudieron disfrutar de versiones de TIME PILOT (de TIME PILOT '84 no se hizo ninguna). Dos máquinas legendarias de los años ochenta (todo esto no había hecho más que comenzar). *COLECOVISION* y *ATARI 2600*. Mucho mejor la primera que la segunda, aunque ambas muy divertidas. Por otro lado, en Mayo del año pasado, KONAMI lanzó una recopilación para *PLAYSTATION* en la que se incluía TIME PILOT, junto a otras joyas como el clásico SHAO LINS ROAD.





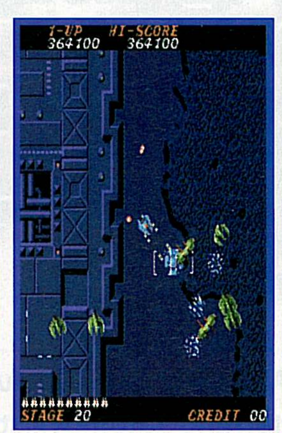




La variedad de enemigos suponía la mayor innovación de TIME PILOT '84. Eso y la excelente animación de la nave, que parecía rotar sobre sí misma. Por desgracia, el control de la misma era pobre.









TIME PILOT'84

Los amantes del primer TIME PILOT encontraron en TIME PILOT '84 más de lo mismo, aunque con interesantes novedades que hacían al juego mucho más divertido. Por un lado, el apartado gráfico, sobre el que se nota la intensa evolución sufrida en los apenas dos años que le separan de TIME PILOT. Los escenarios cuentan ahora con verdaderos fondos (nada de mover nubes a uno y otro lado) y las animaciones de las naves son mucho más suaves y elaboradas. De hecho, la variedad de enemigos era muy elevada, con el importante añadido de existir en versiones «aéreas» y «terrestres». Los primeros se eliminaban con el disparo convencional, mientras que los segundos sólo podían ser destruidos con los misiles que se activaban con el botón auxiliar. La forma de utilizarlos era, además, bastante peculiar, puesto que primero había que fijar el objetivo, para después disparar. El jefe final, igual en todos los niveles, contaba con un tamaño considerable (por lo menos para la época), pero la dificultad para acabar con él seguía siendo mínima. Los viajes en el tiempo dejaron de existir en esta versión, para entrar en un ciclo infinito de niveles en el que la dificultad aumentaba progresivamente.





SUPER Information

COMPAÑIA	KONAMI
AÑO	1984
GENERO	SHOOT'EM-UP
FASES	99+

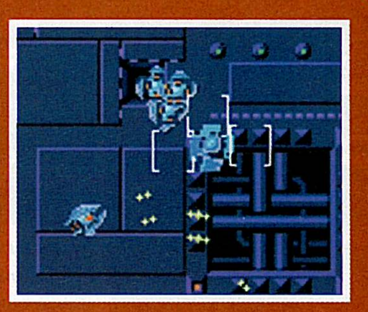


Antes de acabar con un enemigo terrestre (o acuático) había que fijar el objetivo. Después un misil y...









Más y mejores enemigos. El ciclo infinito que suponían los niveles de TIME PILOT '84 se aderezaba en cada nivel con la presencia del jefe final. Una nave, de mayor tamaño, cuya presencia no variaba en cada nivel. Además ésta se empeñaba en freirnos con misiles dirigidos.

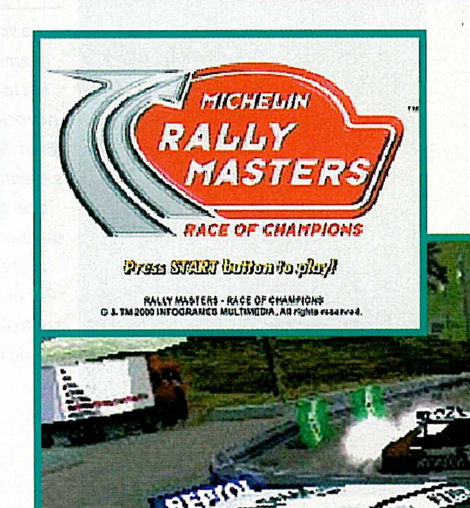


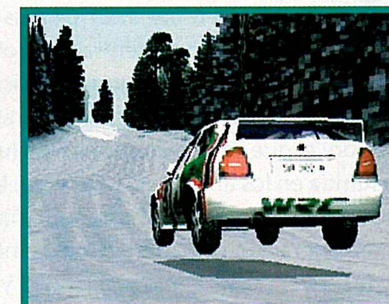


a pie de pista

Coordinado por **J. ITURRIOZ**

INFOGRAMES presenta un nuevo programa para *PLAYSTATION* centrado en el terreno automovilístico. En esta ocasión se recrea el **Rally Masters**, la competición que enfrenta a los mejores pilotos del mundo en igualdad de condiciones. De esta forma, es posible contar con figuras de la talla de **Carlos Sáinz**, **Didier Auriol** o **Colin McRae**, luchando codo a codo con el mismo vehículo.

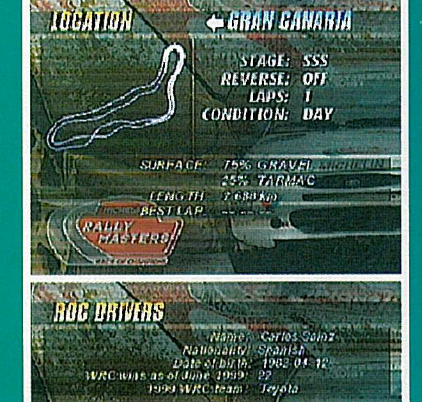






Acento español.

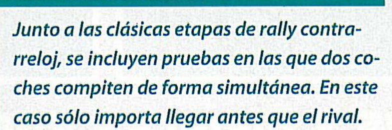
El **Rally Masters** tiene una gran relación con **España**. Así, desde 1991, **Gran Canaria** ha servido de escenario para esta competición. Además, aparecen **Carlos Sáinz** y **Jesús Puras** entre los pilotos incluidos.

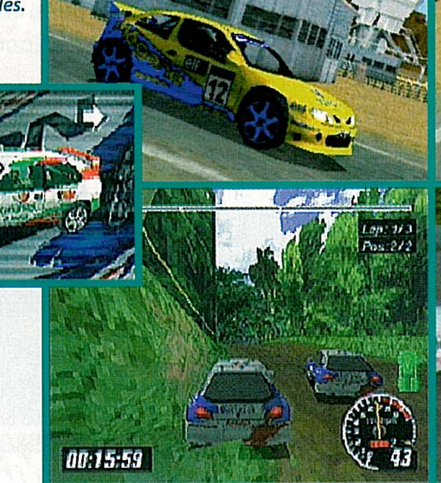


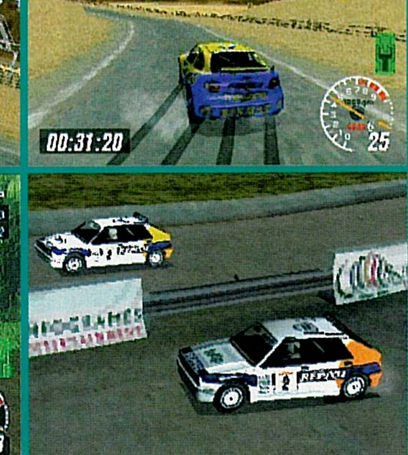
MICHELIN RA… M…

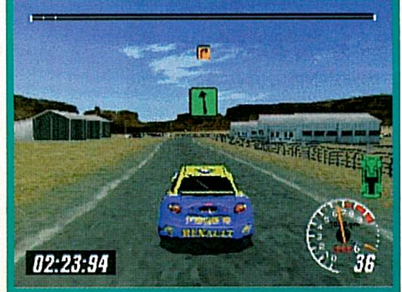
Dentro de los vehículos que pueden utilizarse se encuentran tanto modelos actuales como algunos de los mejores coches de épocas anteriores. Los patrocinadores son los oficiales.







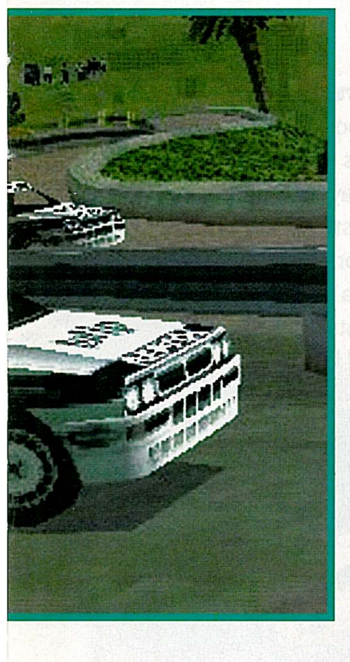


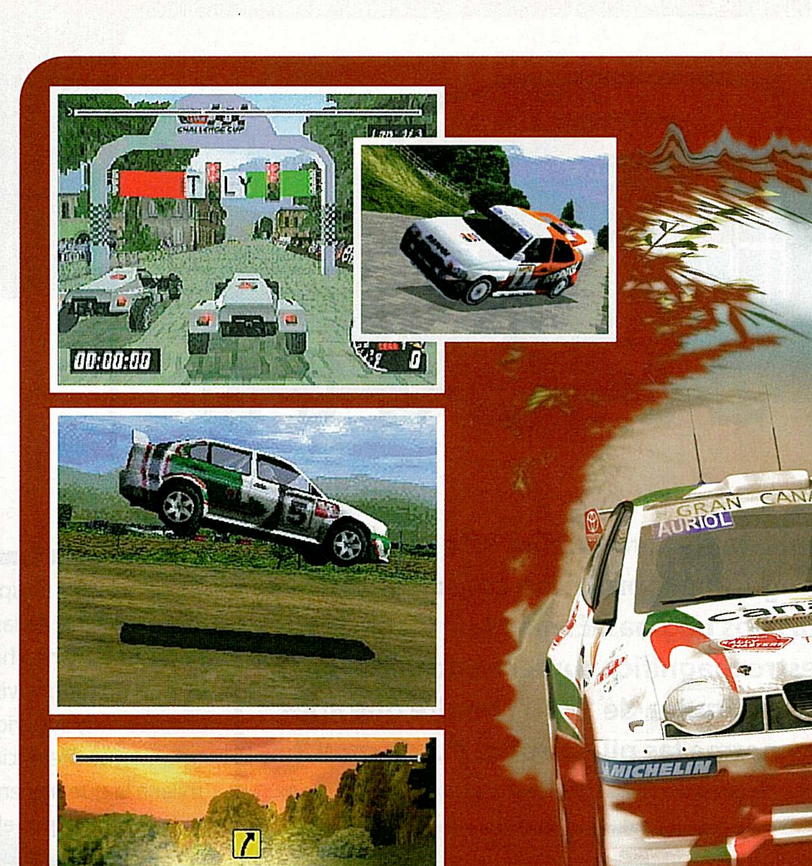


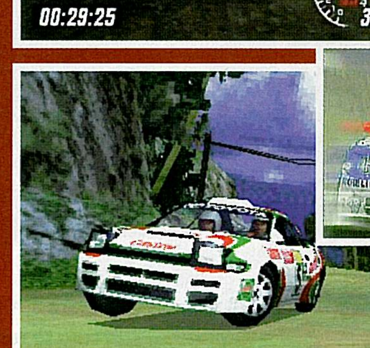
Junto a las clásicas etapas de rally contrarreloj, se incluyen pruebas en las que dos coches compiten de forma simultánea. En este caso sólo importa llegar antes que el rival.

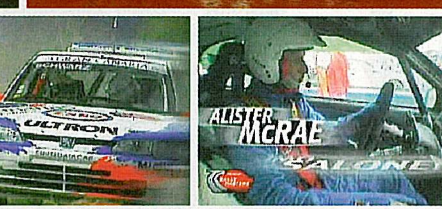
El sistema de competición elimina las difere…

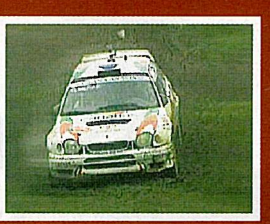
Uno de los principales alicientes del programa de INFOGRAMES es conseguir reunir, en un sólo título, a los principales pilotos del actual panorama mundial de rallys.













La intro pone un espectacular punto de partida mediante una sucesión de imágenes reales. En las mismas puede observarse a los pilotos, mediante cámaras situadas dentro de los coches, y secuencias de vehículos en plena carrera.

ALLY ASTERS

En la línea de simuladores centrada en los rallies, llega un nuevo programa cuyo principal aliciente es recrear el **Rally Masters**, competición que reúne a los mejores pilotos del mundo. Las características fundamentales de esta prueba son el formato y los coches. En cuanto al formato de competición, éste se basa en eliminatorias, uno contra uno; por lo que respecta a los vehículos, en cada carrera los dos pilotos participan con el mismo coche, cambiando el mismo en cada una de las pruebas. Este sistema permite que los pilotos demuestren toda su habilidad sin las restricciones a las que están sujetos aquellos que no disponen de un vehículo competitivo. En cuanto a los citados vehículos, se incluyen modelos reales, en los que aparecen tanto las primeras marcas del momento como algunos de los modelos que hicieron historia. Para reproducir cada vehículos se han empleado más de 1.000 polígonos, reflejando los colores y patrocinadores originales. Junto al citado campeonato, en el que los rivales parten al mismo tiempo en dos carriles independientes, también se incluye un modo de juego en el que se sigue el sistema de rallies tradicional. En el mismo, los diferentes tramos se disputan contrarreloj de forma independiente. Todos estos elementos se combinan en un programa que busca copar un lugar de privilegio en el disputado género de los simuladores automovilísticos de rally.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	D. ILLUSIONS





...ncias motivadas por las características de los coches

Línea Directa

línea directa

Coordinado por **DOC**

Sin duda alguna, la protagonista de la redacción este mes es *PLAYSTATION 2*, aunque las preguntas sobre dicha consola aún no han empezado a llenar estas dos páginas. El mes que viene, y tras nuestro magnífico suplemento sobre la nueva máquina de SONY, tendré que «ponerme las pilas» sobre *PLAYSTATION 2*.

Escribid a Ediciones Reunidas S. A. C/O'Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en el sobre Doc.











PANZER DRAGOON Y DC

Hola Doc y demás fauna de **SUPER JUEGOS**. Ahí van mis preguntas:

1) ¿Sacarán algún Panzer Dragoon para *Dreamcast*?
2) ¿Shen Mue será muy superior a Munch Oddysee?
3) Diferencias entre Soul Calibur y Teken Tag Tournament?
4) ¿Podrán ponerse los juegos de *PS2* a 60 Hz?
5) ¿Qué se sabe de Virtua Fighter 4?
6) ¿Y de la *Coin-Op* Star Wars de SEGA?

Dani Gómez Gómez, Bilbao

Hola Dani. La fauna de **SUPER JUEGOS** te saluda. ¡Respondiendo, madre!:
1) Aunque fue de las mejores sagas de *Saturn*, para *Dreamcast* no hay nada preparado.
2) Aún no hemos visto Munch, pero veo difícil que sea muy superior a Shen Mue.
3) La mayor diferencia radica en la jugabilidad, similar a la que hay entre Soul Blade y Tekken 2.
4) Esperemos, por el bien de todos, que SONY incluya esta opción en todos sus juegos.
5) Tan sólo se rumorea que será el primer título para la placa que sustituya a *Naomi*.
6) Salió hace más de un año bajo el nombre de Star Wars Trilogy.

PACO QUE TE MACHACO

¿Qué pasa por ahí? Tengo un par de «dudidas» que me corroen las entrañas:
1) ¿Se sabe algo del Metroid para *Nintendo 64*?
2) ¿Programará SQUARE algo para *Dolphin*?
3) ¿Street Fighter Alpha 3 o Street Fighter EX2?

Fco. J. «Paco que te Machaco», Zamora



TERMOMETRO

CALIENTE
Después de haber jugado con *PlayStation2*, podemos afirmar que la batalla entre ésta y *Dreamcast* hará historia.

TEMPLADO
La *X-Box* de MICROSOFT, ¿será un ordenador sin teclado, una consola con disco duro, ninguna de las dos cosas?...

FRIO
La versión de *Dreamcast* de Tomb Raider no está a la altura, ni de la consola, ni de los demás títulos para ésta.

GB VS NG POCKET

¿Qué tal? Felicidades por la revista. Mis preguntas:
1) ¿Merece la pena comprarse la *Neo Geo Pocket*?
2) Entre *Neo Geo Pocket Color* y *Game Boy Color*, ¿cuál es mejor técnicamente?
3) Ordena de mejor a peor: Samurai Shodown 2, Fatal Fury: First Contact, KOF R-2 y Metal Slug 1st Mission.

Ramiro Gonzalez Talavera, Móstoles (Madrid)

Muy bien, ¿y tú? Toma respuestas:
1) Si lo tuyo son los *beat'em-up* y los *arcades* más divertidos, *Neo Geo Pocket* es tu consola.
2) *Neo Geo Pocket* es más potente que *GB Color*, aunque no hay una diferencia abismal.
3) KOF R-2, Metal Slug: 1st Mission, Fatal Fury: First Contact y Samurai Shodown 2. SNK VS CAPCOM salió hace más de dos meses en **Japón** y tiene que estar a punto de aparecer en **España**.



Pues ya ves, aquí estamos. Toma esas peaso de «respuestidas»:
1) La verdad es que no. NINTENDO está demasiado ocupada especulando sobre *Dolphin*.
2) Nunca se sabe. SQUARE es completamente impredecible.
3) Si te sirve de referencia, yo he jugado más a SFA3, pero ambos son igual de buenos.

¿FFVII O FFVIII?

Hola Doc, me encanta vuestra revista. Aquí van estas preguntas:
1) ¿Final Fantasy VII o FFVIII?
2) ¿Saldrá algún nuevo periférico para *PSX*?
3) ¿Llegará a **España** The Legend Of Dragoon? ¿Traducido?
4) ¿Cuantas horas de juego puede tener Jade Cocoon?

Javier «Strife» Mejías, Córdoba

Hola Javi, gracias. Aquí van estas respuestas:
1) Aunque FFVIII es muy superior técnicamente, FFVII me enganchó mucho más.
2) No creo, SONY ya está concentrada en *PlayStation 2* y sus infinitas posibilidades «periféricas» (USB, I-Link, PCMCIA, etc.)
3) Habrá que esperar al último tercio del año, pero saldrá traducido al castellano.
4) No es el *RPG* más extenso que puedas encontrar. En dos días puedes terminártelo.

DIME CUANDO...

Hola Doc, soy un fan de los *RPG* y tengo algunas preguntas sobre ellos:



1) ¿Saldrá traducido Suikoden II? ¿Para cuándo?
2) ¿Saldrá Legend Of Mana? ¿Cuándo?
3) ¿Piensan sacar Final Fantasy Tactics y FF Collection? Si es así, ¿cuándo?
4) Dime algún otro *RPG* bueno que salga dentro de poco.

Mario Calafate Andreu, Collado Villalba (Madrid)

Hola Mario. Aunque The Elf contestaría mejor tus preguntas, voy a intentarlo:
1) Es casi seguro que Suikoden II aparezca en **España**, lo que aún no sabemos es la fecha exacta y si saldrá traducido o no.
2) Teniendo en cuenta la extraña política de SQUARE **Europa** (ya sabes que se canceló la salida de Saga Frontier 2), cualquiera sabe.
3) No, ninguno de los dos saldrá en ESPAÑA.
4) Parasite Eve 2, Grandia, Legend Of Legaia...





CARTA DEL MES

En casi todas las revistas del sector no se ha dudado en afirmar que *Game Boy* vive una «segunda juventud» y que tiene un éxito arrollador. Para mí esta afirmación no es del todo correcta. El 90% de los juegos que salen actualmente lo hacen para *GB Color*, y su incompatibilidad con la *Game Boy* de toda la vida hacen necesaria una reflexión. Pienso que cuando se «obliga» al usuario a cambiar de *hardware*, el anterior «muere». La etapa de *Game Boy* acaba con el lanzamiento de *Game Boy Color*, y quizá hubiera sido más exacto llamarla *Game Boy 2*. Para mí, *Game Boy* debe pasar ya al museo de grandes consolas desaparecidas como *SNES* o *MD*. *Game Boy Color* es una consola nueva y su éxito no es una continuación del de *GB*, es suyo por méritos propios.

N. de Doc: Lamento echar por tierra tu teoría, pero un gran número de títulos creados para *GB Color* es compatible con la *Game Boy* «de toda la vida».

José Miguel Alvarez, Barcelona



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red ***interactiva*** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más ***valientes.*** Si tienes lo que ***hay*** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



Los necios se atacan. Hoy, «er del meshero» frente al bello Moonlight

Hola SUPERGOLFO, soy «ER NIÑO´R MESHERO»:

La verdad es que no pensaba escribirte hasta dentro de unos meses, pero acabo de comprarme el número de Marzo de vuestra revista, la he abierto por la página 159 y... ¡jjoé, pero que tío más feoooooooooooo! Todavía me estoy descoj... de ver la cara que tiene el bicho ese que sale con el Nº9.

Esto me lleva a plantearte alguna que otra duda.

1) ¿Por qué no contratais a ese «bisho» como redactor? Sería la adquisición perfecta para completar el circo. Ya tenéis a la mujer barbuda (DREAMER), pinocho (NEMESIS), los enanos (MAYERICK y DOC) y los equilibristas, por aquello que le dan a la bebida (SCOPE y THE ELF).

2) ¿Por qué se opone todo el mundo a la manipulación genética en los seres humanos? Tío, mándales la foto del señor Nº9 y verás como toda la comunidad científica internacional cambia de opinión. Claro, que también puede ocurrir que te digan que el susodicho no es un «ser humano» propiamente dicho.

3) ¿Se habrá puesto como apodo MOONLIGHT porque a la luz de la luna luce mejor sus «encantos»? ¿O quizá será porque sólo sale de noche? Si saliera de día y le vieran los de su pueblo, ¿organizarían una cacería para aniquilarlo antes de que se reproduzca?

4) Y hablando de reproducirse... ¿crees que sería posible que la ley admitiera como motivo legal de aborto el caso de la novia del señor Nº9 en caso de que se quede embarazada?

Por último, quería decirte que si quieres yo también te puedo mandar alguna foto. Tú eliges: sexy, lasciva, coquetona, macarra, escatológica... (para esta última necesito la colaboración de tu novia).

Hasta otra golferas.

«Er niño´r meshero», Talavera de la Reina (Toledo)

Inepto, arrogante e idiota amigo del «meshero». En primer lugar debo cruzar una lanza por el horripila... digooo simpático MOONLIGHT. En primer lugar él ha tenido la valentía de enviar su foto, cosa que tú no has hecho, con lo cual, aunque llegara tarde al reparto de caras y le dieran un culo, merece mucho más respeto que tú. Pero en fin, como has prometido enviar una foto tuya, dejo tu crítica facial para otro momento y paso a responder tus miserables ataques contra MOONLIGHT.

1) Creo que hay detalles que se te han pasado por alto. Esto no es un circo, aunque por obra de la casualidad física así lo parezca. Nosotros fichamos a redactores por sus conocimientos del tema y por su facilidad de transmitir las sensaciones que les producen los juegos que comentan. Bien es cierto que los atributos físicos que presentan mis odiados compañeros los hacen merecedores del elenco de una película de serie B, pero insisto, no se les fichó por el careto. Por cierto, MAYERICK tiene más boquetes encima que un obrero de FERROVIAL, pero enano no es. Idiota y borde sí, pero enano, no. SCOPE y THE ELF le dan al Minoxidil, que es un tipo de líquido que no se ingiere sino que se vierte por el cuero cabelludo. En este caso, en lo que queda de ellos..

2) Tú plantéate otra cosa... Si no hubiera hotentotes como MOONLIGHT, ¿cómo destacaríamos los guapos como yo? Tiene que haber de todo, y MOONLIGHT encarna la perfección, aunque sea en el ámbito de la fealdad crónica.

3) Está claro que de noche todos los gatos son pardos. Respecto a lo de la cacería, tú te pinchas... ¿Realmente crees que existe algún riesgo de que MOONLIGHT pueda llegar a reproducirse? Quizá sólo si es en cautividad, pero cautividad de la pobre que tenga que hacer de madre, porque si es por sus «beldades», MOONLIGHT tiene menos futuro sexual que NEMESIS en el concurso de Miss España.

4) Al contrario, yo creo que si MOONLIGHT dejara embarazada a una novia, a la señorita (o como hubiere que llamarla) la darían la Medalla al Mérito Agrícola, por haber conseguido llevar a buen fin el proyecto de una forma natural.

En fin, mándame foto, pero ni sosa ni estrambótica, y espero que MOONLIGHT contraataque.

TOP NECIO

1. **La megacerda** — POR ENVIARME UNA CINTA
2. **Moonlight** — FEO COMO EL CULO DE UN MANDRIL
3. **Er niño´r meshero** — POR ATACAR SIN ENVIAR FOTO
4. **Cyber-Yayo** — POR NO ENVIARME FOTO NI CARTA
5. **Princess Baby** — POR NO MANDAR LA FOTO EN BIKINI

GOLFOMENSAJES

Princess Baby. Comparto lo de decepción y risas. Le paso a MOONLIGHT tu sugerencia de que se vista de torero y se fotografíe, y transmito tus saludos al culo de Javi.

Gases y Aquitepilloaquitemato. Enhorabuena, conseguí leerme cinco líneas sin bostezar más de 3 veces.

Jamón-Seta Merluza. ¿sigues buscando las «caravelas»?

Hantón Pérez. No están mal tus dibujos, pero no entiendo por qué no quieres que publique ninguno. Total, ya se ríen mucho de ti cuando te quitas los calzones... Igual paso de ti y el mes que viene te pongo el de Ryu.

Thomen «The Omen». Lo de los gallifantes pase, pero la cita a ciegas con Marujita Díaz creo que no me interesa. Por cierto, de Móstoles hay varios en la redacción.

Juanjo el de Urioste. Que se hayan olvidado de muchos de los de aquí por lo del número 100 es casi un honor. No sé aún, pero algo haremos, lo malo es que cae en Agosto.

The Führer. Acércate por O´Donnell 12 y me como a tu chucho con patatas. Todavía te faltan muchos pelos por salirte para que me puedas hacer sombra. Anda, vete a por tu donut que la «seño» te va a castigar.

P. K. 2. D. K. K. Tu apodo es bastante absurdo, como tu tamaño genital, pero bueno, si así te sientes realizado... Pues sí machote, en general las fotos dan bastante pena. Y tu regalo, la verdad es que también. Manda «pasta».

Sitting Bul. Gracias por los piropos.

Frogg. Escribe en papel normal, majete.

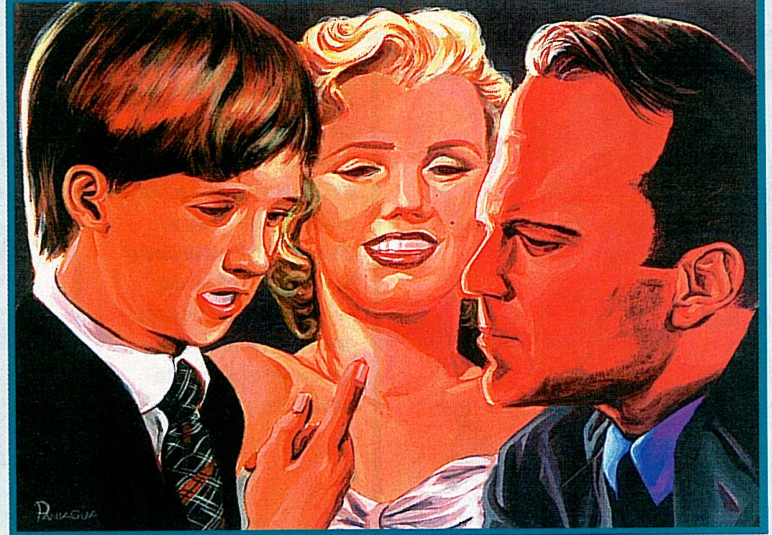
Y al resto... Que os revienten los genes.

Un transexual más pesado que el culo de Javi

Adversario mío, ¿qué tal? Soy la **MEGACERDA**, *y aún así quieres fotos mías normales como la de tu madre en juventud. ¡Ah! todavía recuerdo aquel desnudo suyo narrado por* **Rodríguez de la Fuente**: *«y aquí vemos una joven cachalota, aún muchachuela, que nada tan ancha por los Mares del Sur». Qué frescura, ¡qué carnes más prietas!, eran otros tiempos. Me odias, lo sé, pero con todo y como regalito, te mando una cinta. Empecemos las paridas:*
1) ¿A cuál de tus quince abuelas reconocidas te recuerda mi serpiente bizca y anormal de la que te hablé (Petronila, devoradora de hombres de otras etnias)?
2) ¿Por qué nadie me dedica un dibujo? ¿Les has predispuesto en mi contra, sucio envidioso puerco?
3) Mi amiga, la psicóloga, me ha hecho comprender que llevas tantos años (demasiados) insultando a la gente desde tu letrina porque echas en falta las palizas del gorila húngaro de tu padre y sus insultos, ¿se debía a que te comías todos sus plátanos y no tenía para cenar? ¿Te gustan los platanitos, eh?
4) En ciertas ocasiones, al jugar más de diecisiete horas y media al XENA *de* **PSX**, *me entran temblores, carraspeo mucho y suelto unos «gargajos» de medio litro. ¿Será un problema médico? Por favor, respóndeme en serio, pues me urge respuesta profesional.*
P.D.1: Un consejo, ve a ver AMERICAN BEAUTY.
P.D.2: (Sólo para tus ojos). Espero que te guste la cinta, es una de las mejores recopilaciones que he conseguido.

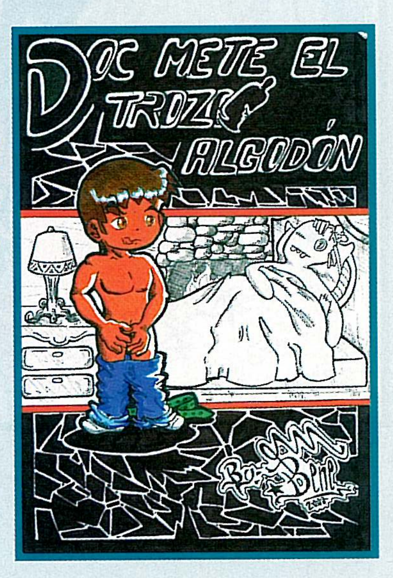
La Megacerda, Madrid

Este hombre está muy, pero que muy mal. Tras mostrar su lamentable presencia física el mes pasado, insiste en cobrar protagonismo aunque sea a base de hacer el ridículo más absoluto, como si no le bastase el posar desnudo como modelo de pintoras de la 3ª edad. Y el tío encima se ha molestado en mandarme una cinta con sus canciones favoritas, con la lamentable esperanza de que algún día me dedique a perder mi tiempo escuchándola. Pero bueno, vas por buen camino. Lo próximo que quiero que me envíes es algo más útil, como un billete de mil pesetillas o algo así. Te aseguro que me tomaré unas cervecitas pensando en ti. En fin, paso a responder tus aburridas preguntas:
1) Amigos y necios todos. ¿Qué puedo responder ante una tontería como ésta? Por mucho que me devore las meninges no encuentro significado a esta sarta de palabras sin sentido.
2) Nadie te dedica un dibujo porque eres más patético que **Doc** en un partido de la **NBA**. Pero no desfallezcas, tu pídelo que a buen seguro algún necio se apiadará de tu alma asexual.
3) De nuevo, amigos necios, me enfrento ante un dilema. ¿Intento ofreceros una respuesta ocurrente, o guardo un silencio sepulcral para que todos vosotros meditéis sobre las malas consecuencias que trae la práctica de la equitación en los últimos meses de embarazo? Lo que sí que me creo es que tengas una amiga psicóloga. De hecho, creo que es tu única amiga y que fue psicóloga tuya antes que amiga.
4) Tranquilo, es debido a que te hueles a ti mismo. Cuando juegas al Teto también te pasará. Ya la he visto. Sí, me ha gustado bastante.



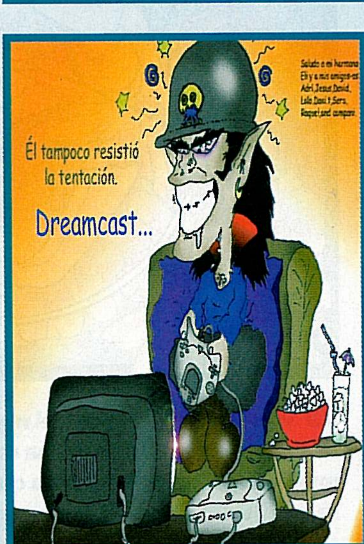
Eduardo Paniagua nos muestra su particular visión de la película EL SEXTO SENTIDO. La tronca que sale en medio Marilyn Monroe, una tipa que no me importaría ver aunque sea fiambre. Quiere dedicar el dibujo a **Laurita Pérez Seguer** (aquí me huelo tomate) y al resto de seres habituales de esta sección.

Tito Nsé «The Cat» ha reflejado en su dibujillo lo que presupone que es la vida sentimental del miserable Doc. Por lo que parece, segun **Tito** las novias de **Doc** tienen de todo menos vida. Una idea: dibújame una escena erótica de NEMESIS (ya sé que es utópico, pero hazla con un tío).





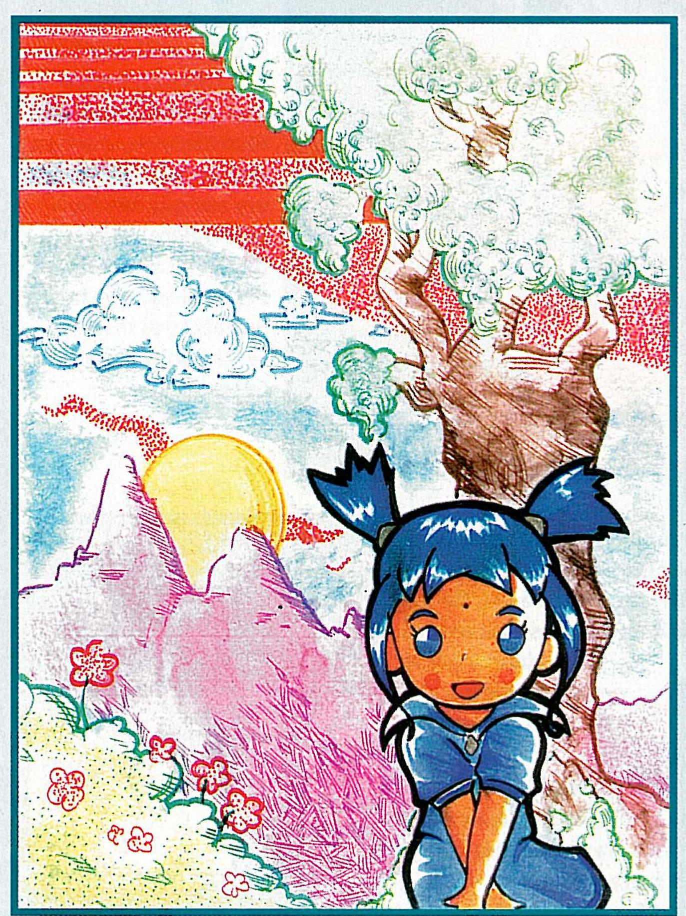
Suks ha sido publicado por la sencilla razón de que me ha regalado una réplica a escala liliputiense del Halcón Milenario de STAR WARS. O dibujos buenos, o regalos... Elegid.



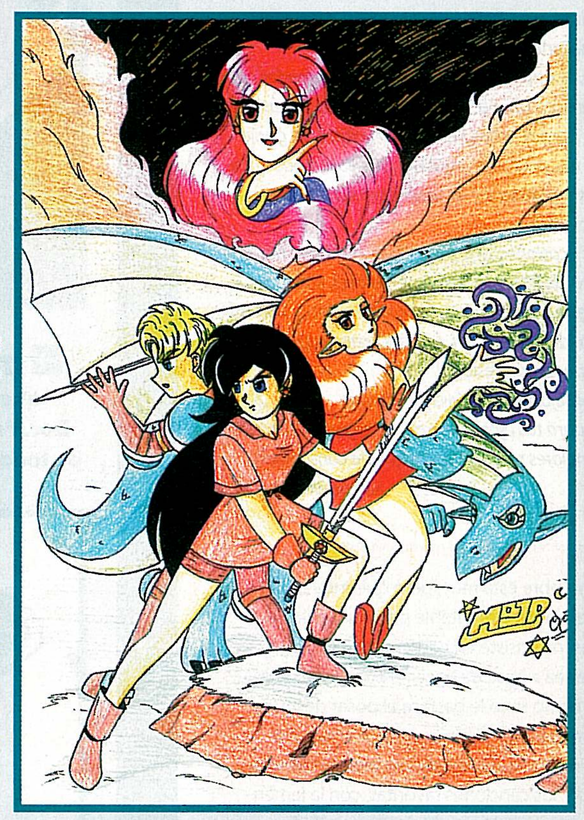
Jonatán Rueda ha remitido este dibujillo vía *email*. Lo he tenido que deformar un poquillo para que entrara en la caja. Te jorobas.

Thomen «The Omen» convierte al refeo NEMESIS en un travelo de tomo y lomo. Ya quisiera él esos pechos... tan erguidos, porque ya los tiene de ese tamaño.





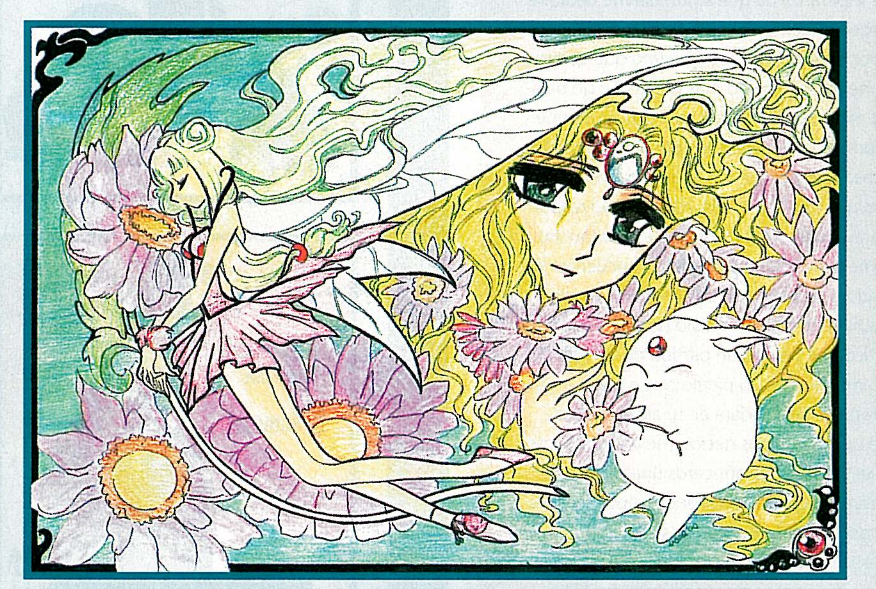
Tito Nsé «The Cat» se quejaba de vez en cuando de que no le publicaba. Pues este mes por partida doble, aunque el dibujo que tenéis a la izquierda es quizá demasiado «blando», sobre todo comparado con la caricatura de nuestro «redactor Tamagotchi». A propósito, tu amistad con **Doc** me da mucho que sospechar... ¿Te ha contado lo de su cambio de sexo? ¿Tienes alguna predilección por la gente de corta estatura y de mente?



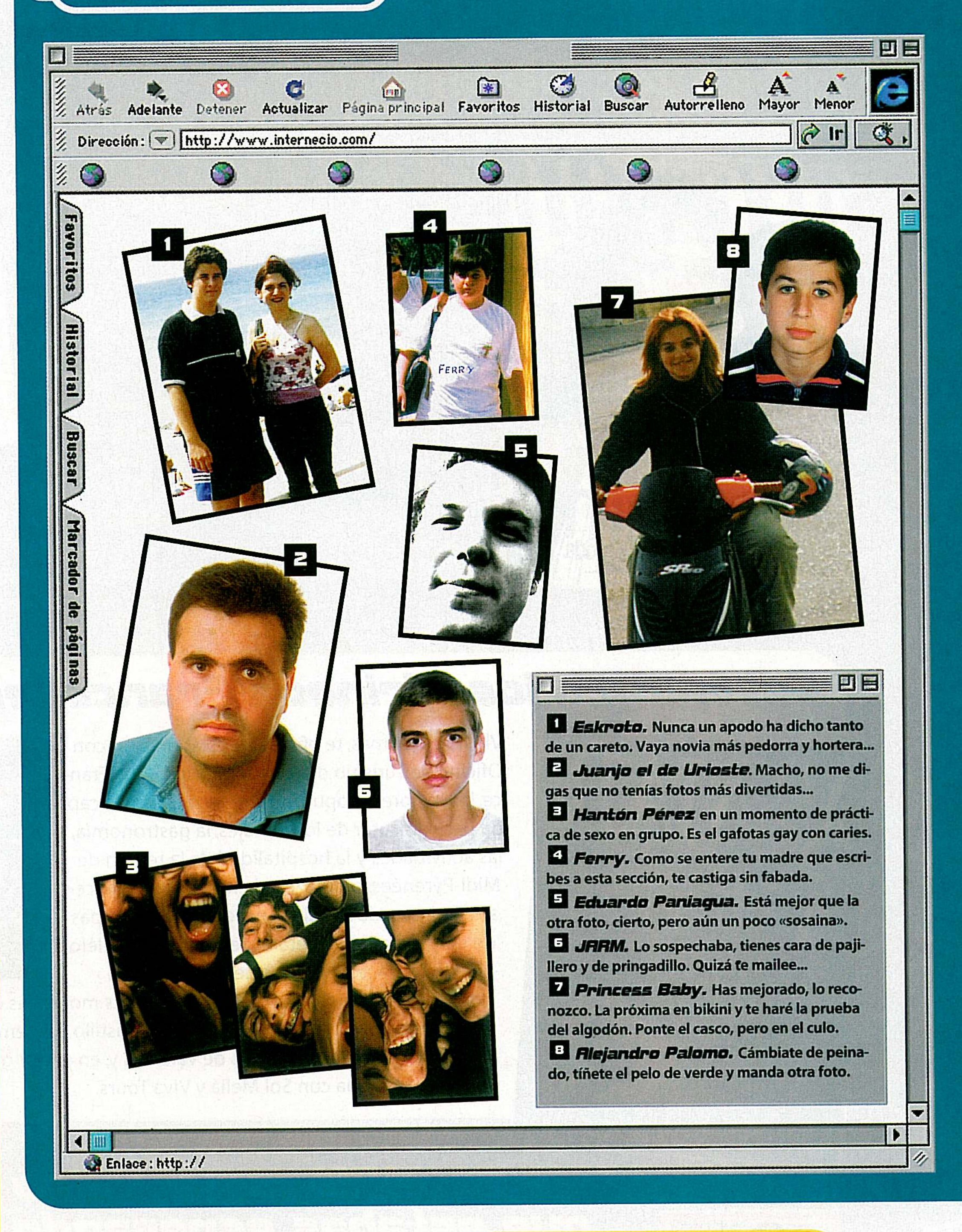
María Jesús «Arigata» Portolés enjuaga las lágrimas que le producen los castigos sin jugar a la consola debido a sus notas dibujando. También me ha enviado otro con caricaturas que intentaré publicar más adelante. Respecto a la foto, por lo menos fuiste de las pocas que salió casi de cuerpo entero.

Jorge J. Reyes García ha vuelto a hacerlo. Ha conseguido hacerse un hueco a pesar de ser en blanco y negro su dibujo. Y es que cuando tienen calidad, me da hasta igual... En esta ocasión se ha inspirado en GRAN TURISMO 2 y en el, a su juicio, mejor «carro», el Midget II D Type.





Valle Herrador es el nombre de un proyecto de tía buena (ya se ha enamorado de mí) que me ha mandado este estupendo dibujo con un *look* muy manga. Ya sólo me falta que su hermano **EseJota Manuel** (parece mentira que lleven la misma carga genética) me envíe un autorretrato suyo.



Aurelio Moonlight, desde El Planeta de los Simios, tiene éxito entre las féminas

¡Qué pasa golferas! ¿Cómo va eso? Te juro que casi me da algo al ver las caras de esos «peazo necios» de la sección. Ya sé que yo no salgo muy favorecido, pero aunque no lo creas, tengo bastante éxito entre las mujeres. ¿O es que no has oído eso de que a ellas les gustan los tíos «monógamos»? Bueno, ahí va eso:

1) ¿Crees que aceptará ***Pinochet*** *la oferta de RETEVISION de protagonizar su nuevo anuncio de AMENA?*

2) ¿Por qué no pones una foto tuya aunque sea manipulada? Tu jeta es más misteriosa que la libreta de ***Van Gal****.*

3) Tu jefe padece alopecia, ¿o es que está creciendo por encima del pelo? No contestes a esto, que hay que cobrar.

4) Ya sé que ya te hice la pregunta, pero tengo curiosidad: ¿qué tres cosas te llevarías para vivir en una isla desierta (además de un par de «tías buenorras»)?.

5) ¿Cuántos números llevas publicando tu sección, si es que los has contado?

Bueno, me largo y tiro de la ca... bueno hasta otra tío. Disculpa si hay muchas faltas, es que comparto aficiones con **JAMON-SETA**.

Moonlight, Fuengirola (Málaga)

Nota del SUPERGOLFO: *Debido al espacio sobrante, aprovecho para iniciar la biografía de* **MOONLIGHT**.

Botswana*, 1975. Entre gorgojos y flatulencias nace un pequeño y peculiar orangután que cambiaría el devenir de la historia de la manada. El minúsculo* **MOONLIGHT** *se convertiría en el primero de su especie capaz de estornudar sin cerrar los ojos, y el segundo que emigró a la península ibérica. De la mano del circo de* ***Angel Cristo*****, MOONLIGHT** *triunfó en* ***España****, pero no por ser orangután, sino por ser capaz de limpiarse el «bul» con la lengua (continuará...).*

¡Qué pasa **MOONLIGHT**! Pues si vieras los comentarios de la gente al ver tu careto... No creo que no salgas favorecido, simplemente es que eres un feto. Y respecto a tu supuesto éxito con las mujeres, no lo dudo. Pero eso sí, te agradecería que no contaras a las difuntas, ya que para darte un morreo a ti, o bien se es de la ONG «Cenutrios sin fronteras», o bien se lleva 2 años muerto. Te vas a una tribu de ninfas y las conviertes a todas en lesbianas. Eres el anti-sexo hecho mono. Pero bueno, mándanos otra foto tuya para ver si es cierto que no saliste muy guapetón (si eres como sospecho, ya tenemos portada para algún próximo reportaje de terror).

Vamos a las respuestas:

1) Jo tronco, pase que seas un orangután con dos culos y sin cara, pero de ahí a que hagas unos chistes tan malos...

2) Porque paso. Aunque no te lo creas tengo una vida normal, activa y responsable. Publicar mi foto sería arruinar vuestras expectativas de encontrar novia gratis. Soy especialmente atractivo y produzco «claqueteos chirleros» allá por donde paso. Imagínate convertirme en pasto de las revistas del corazón...

3) No se le cae el pelo, lo tira. Es todo un machote (es que quiero cobrar la extra).

4) Tu cabeza, una escopeta y perdigones.

5) Tantos como tus granos en el bul.

La novata incompetente

Hola **SUPERGOLFO**:

Soy una veterana lectora, pero novata en el difícil arte de enviarte preguntas con más o menos sentido. Cada mes me centraré en una persona de la redacción, y comienzo con el inefable **CHIP & CE**:

1) ¿Quién es más aburrido, **CHIP & CE** *o* **NEMESIS**? *¿Es cierto que* **CHIP & CE** *es el más veterano de la redacción? ¿Cuántos años tiene? ¿Es tan feo como sale en las fotos, o es que pone caras raras para hacerse el simpático?*

2) ¿A quién se le ocurrió su apodo?

3) ¿Hay alguien en la revista que haya conseguido leerse su sección **A PIE DE PISTA** *sin bostezar ni una sola vez?*

4) ¿Por qué siempre habla en sus comentarios de juegos deportivos sobre cámaras y editores?

5) ¿Qué otra cosa hace además del ridículo? ¿Tiene alguna actividad conocida?

La Gran Lewinsky, Santander

Bienvenida imbécil, espero que te sientas a gusto en el mundo de los necios y que te entre una diarrea de cuescos el día de tu boda.

1) Depende. En cuanto a vida sexual, **NEMESIS** es el doctor Ronquidos. Lo más cercano al concepto novia que ha tenido tiene cinco dedos y está después del antebrazo. Sí, **CHIP & CE** es el más veterano y tiene 34 años (la mayoría de ellos fuera de la cárcel). Es así de feo, con la cara más prieta que un chotis.

2) Creo que fue él mismo en un ataque de autocrítica, o mejor dicho, de autodescripción.

3) Yo diría más, no hay nadie que la haya acabado de leer, con o sin bostezo incluido.

4) Porque le gustaría editarse a sí mismo.

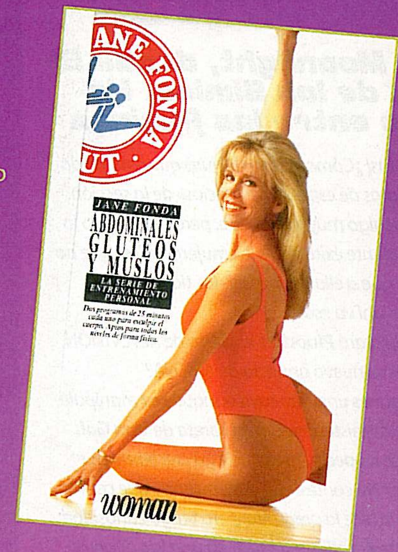
5) Da clases en una facultad universitaria.

NO TE LO PIERDAS

En abril, un nuevo vídeo de Jane Fonda con WOMAN



Empieza con éxito la operación bañador siguiendo los consejos de toda una experta en mejorar la figura: Jane Fonda. Con su nuevo vídeo «Abdominales, glúteos y muslos» aprenderás a trabajar de manera divertida y muy eficaz las partes del cuerpo que más se exhiben en verano. Ejercicios variados, aptos para todos los niveles de forma física, en una hora de vídeo con dos programas completos para esculpir tu figura con toda la sabiduría de Jane Fonda. Y,además, en Woman encontrarás todos los acessorios imprescindibles para dar un toque de estilo a tu vestuario de verano, un reportaje sobre las claves de la feminidad en el siglo veintiuno, los pros y contras de la píldora abortiva, una entrevista con Kevin Spacey y nuevas páginas de decoración llenas de ideas para sacar el mejor partido a tu casa. Woman en abril te llenará de energía. Corre a buscarla en tu quiosco.

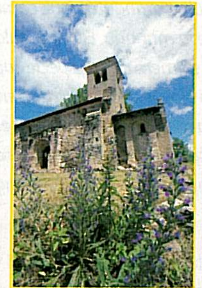


Escápate a los Pirineos Franceses con VIAJAR

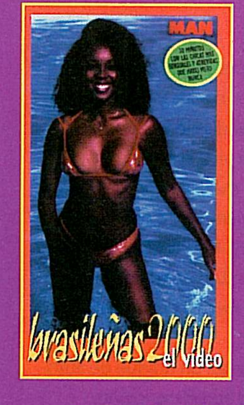


VIAJAR, este mes, te ofrece, en colaboración con la Oficina de Turismo de Francia, Maison de la France, las mejores propuestas organizadas de escapada para disfrutar de los paisajes, la gastronomía, las actividades y la hospitalidad de la región de Midi-Pyrenées, el corazón de los Pirineos franceses. Treinta y dos páginas especiales con mapas de emplazamiento, detalle de los precios, teléfonos de contacto y lugares destacados, para conocer los secretos del foie, sobrevolar las montañas en globo o relajarse en una casa rural o junto a un castillo. Y, además, en VIAJAR, Atenas, Bergen, vacaciones solidarias, Masías de Valencia y, en el test geográfico, un viaje gratis para dos personas a Cuba con Sol Meliá y Viva Tours.





MAN con el vídeo que estabas esperando



Las imágenes de las brasileñas más eróticas y sensuales las encontrarás este mes en el vídeo que te ofrece MAN. «Brasileñas 2000» es un divertido reportaje de 30 minutos en el que comprobarás cómo sonríen y bailan, cómo se contonean y miran hasta quemar dieciocho chicas de bandera, despampanantes, y de las que el mes pasado te adelantamos las fotos. Pero MAN, además, «entrega» la portada y el desplegable interior de este número a una mujer impactante, Carla Hidalgo, la nueva «bomba» de la «tele», la presentadora de «Nosólomúsica», que no ha tenido inconveniente en desnudarse a fondo para un reportaje de los que descolocan por su nivel erótico. También, en abril, encontrarás entrevistas exclusivas con Tom Cruise, Kate Winslet, Paulo Coelho, Melon Diesel, Paz Vega y un superreportaje sobre Sydney 2000, que incluye seis entrevistas personalísimas a los seis atletas con más posibilidades de lograr medalla –Carballo, Montalvo, Estiarte, Antón, Lamela y Estévez– y un recorrido viajero por la ciudad más cosmopolita del Hemisferio Sur. Y no podía faltar la moda primavera-verano: 34 páginas con todo lo que se va a llevar esta temporada, en la que los nuevos trajes se tiñen de blanco, el «sport» se muestra atrevido y la piel hace su aparición en la estación más libre del año.



YOU y Maybelline te regalan una pulsera tibetana



La firma de cosméticos norteamericana Maybelline te regala dos pulseras tibetanas al comprar la revista YOU. Estos brazaletes, inspirados en los que usan los monjes budistas, tienen diferentes propiedades según cuál sea su color. Con la pulsera rosa atraerás al amor y con la verde conseguirás que el éxito esté presente en todas las facetas de tu vida. Además, en este número de la revista, encontrarás entrevistas con Tobey Maguire, Ethan Hawke, Melon Diesel y Aqua, entre muchos otros. Descubrirás lo último en moda para esta primavera con un especial Tendencias de pasarela y los colores de maquillaje que más se llevarán. ¡Ah! Y para que lo enamores del todo, un súper reportaje para saber cómo debes decirle que te gusta... ¡caerá rendido!

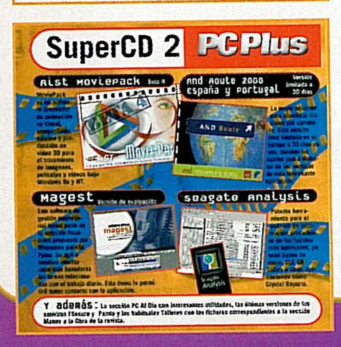


¡No pares de jugar!

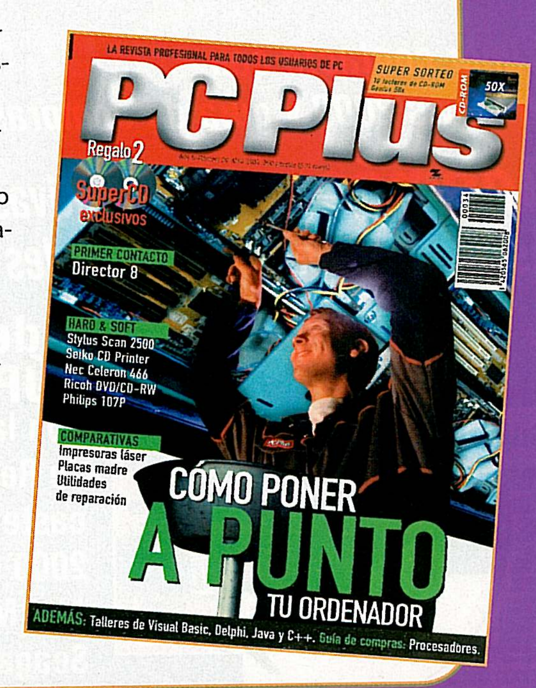
Si te apasionan los juegos de cartas españolas, el número de abril de CNR está pensado para tí. Con el CD-ROM que te regala la revista, podrás optar entre el tute, la escoba y cuatro solitarios en un entorno de juego totalmente personalizable y con varias opciones de animación y sonido. ¡Hasta podrás configurar la personalidad de tu contrincante virtual! Este atractivo 'software' incluye también tutoriales de ayuda para que te conviertas en todo un experto y ganes todas las partidas. ¿Te lo vas a perder? Además, en este número, analizamos la fiebre de la telefonía móvil, con los modelos más tecnológicos del momento, los mejores sitios para comprar por Internet, los trucos que se utilizan en las entrevistas de trabajo y cómo montártelo para recurrir una multa. ¡Y no sólo eso! También te desvelamos qué cambia en la pareja cuando empieza la convivencia, cómo nos afectan las alergias primaverales, qué pasa cuando se trabaja demasiado, por qué son tan caros los productos de lujo, los originales diseños de los productos 'hi-tech', la mesa de ordenador ideal y mucho más. ¡Éste es tu número! ¡No lo dejes escapar!



Cómo poner a punto tu ordenador



PC Plus te ofrece este mes los mejores consejos y las herramientas más útiles para poner al día tu PC. Además, te mostramos pruebas comparativas de las impresoras láser más innovadoras del mercado y de placas madre, así como de interesantes utilidades de reparación, para que conozcas las mejores opciones a la hora de comprar y puedas elegir bien. A su vez, a lo largo de más de veinte páginas, presentamos las últimas novedades de hardware y de software aparecidas en el mercado. Epson Stylus Scan 2500, Seiko CD Printer, Nec Celeron 466, Ricoh DVD/CD-RW y Philips 107P son algunos de los títulos que configuran esta sección. Por otro lado, también te ofrecemos una primera toma de contacto con Director 8, la nueva aplicación de Macromedia que permite crear programas multimedia, y una útil guía de compras que te ayudará a encontrar el procesador más adaptado a tus necesidades. Por si te parece poco, te animamos a que participes en el sorteo de diez lectores de CD-ROM Genius 50x y a disfrutar de los dos SuperCD exclusivos que, como viene siendo habitual, incluyen una buena muestra con el software más actual.



NO TE LO PIERDAS

este mes en

PC Plus

TU ORDENADOR: LA MEJOR PUESTA A PUNTO

número de abril

ya a la venta

Primer contacto con *Director 8*, análisis de Windows 2000 y guía de compras de procesadores

Además... **Comparativas de impresoras láser, placas madre y utilidades de reparación**



y de REGALO 2 SÚPER CD

Con la distribución 6.1 de Red Hat Linux en castellano, AND Route 2000 España y Portugal, Aist MoviePack, Seagate Analysis y mucho más.



Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO CRAZY TAXI

El ganador 1 Consola Dreamcast, 1 Volante y 1 Juego de Crazy Taxi ha sido:

Miguel Montalvo Gaete (MADRID)

Los afortunados ganadores de 1 Crazy Taxi y 1 Volante han sido:

Marta López Sánchez (SALAMANCA)
Luis Ferre Luzón (VALENCIA)
Víctor Martín Sánchez-Horneros (MADRID)
Julen Monzón Bidasolo (VIZCAYA)
Manuel López Cruz (SEVILLA)
Tomás Mora García (ALICANTE)
Roberto Martín Fernández (ZARAGOZA)
Joaquim Romero Pedrell (BARCELONA)
Raul Rojas Múñoz (CADIZ)
José Miguel Rubio Contreras (HUELVA)
José Mª Lozano Sánchez (MURCIA)
Marisa Morató Fernández (TARRAGONA)
José Enríquez González (PONTEVEDRA)
José Manuel Márquez Ortega (CACERES)
MªVictoria Alvarez Cabezudo (BADAJOZ)

Los agraciados con 1 Reloj Dreamcast y 1 Camiseta son:

Oscar Reche Piera (TARRAGONA)
Manuel José Sánchez Seoane (ORENSE)
Paula Mariñas Lorente (LA CORUÑA)
Antonio Ibáñez Denia (ALBACETE)
Alberto Martínez Alcázar (MADRID)
Francisco Hidalgo Poza (BARCELONA)
Jesús Vergara Vázquez (NAVARRA)
José Luis Fernández Contreras (ALMERIA)
Andrés Gaztelumendi Iglesias (GUIPUZCOA)
Angeles Gandara Soladana (BURGOS)
Fernando Ramos Estévez (CORDOBA)
José Manuel Barbé Arnedo (MADRID)
Juan Pascual Celda Plumé (VALENCIA)
Enrique Lagares Santana (MALAGA)
Carlos Amor Bula (TOLEDO)
Jorge Pérez García (SEVILLA)
Juan Lucena López (JAEN)
Rodrigo Andrés Puebla (MADRID)
Alberto Pérez Badillo (CIUDAD REAL)
Javier González González (CANTABRIA)

NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76